业界话题：3DS烧录卡与2DS主机

特别企划：进化的口袋，进化的妖怪

研究所：口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（7）

新世代正版《X·Y》大抽奖

口袋玩家

POKéMON

VOL.69



《口袋玩家》69辑

新世代正版游戏大抽奖

一等奖



正版《口袋妖怪 X》

1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



塞伊米 1名



忍兽 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



特拉齐昂 1名



达伽奇 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



猛火猴 1名



三蜜蜂 1名



铃铃铛 1名

参与方式

只要在2013年10月20日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在71辑公布。

《口袋玩家》67辑中奖名单

一等奖：1名　口袋妖怪毛绒玩偶（大）



广州市　梁绮虹

二等奖：2名　口袋妖怪毛绒玩偶（中）

厦门市　刘文杰

桂林市　卢炳辰

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶

厦门市　白岳涵
大连市　孙睿含

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

南宁市　宾川
深圳市　陈梓豪

北京市　田宇舟

近期热门事件二则
3DS烧录卡与2DS主机

评谈近期两大热门事件——首款3DS烧录卡GateWay上市，3DS最新机型2DS公布。

P014 业界话题





进化的口袋，进化的妖怪
口袋妖怪进化系统杂谈

《口袋妖怪 X・Y》有了突破性的MEGA进化，以此为契机，全面盘点系列进化系统的进化。

特别企划 P032





实战技能专题之单纯光线

通过整理的实战战报，来了解技能应用的“实战技能专题”开始了，本辑的主题是“单纯光线”！

对战乐园 P184



口袋妖怪详尽分析 P137
——未进化精灵专题（7）

和新作一起倒计时的“未进化专题”，本辑带来夜行鬼、珍珠贝、甲壳龙、灌木龟、多米拉和利欧鲁。

研究所



口袋玩家

POKéMON



VOL.69目录

口袋新闻站
口袋新闻站 4

业界话题
近期热门事件二则——3DS烧录卡与2DS主机 14

游戏前哨站
口袋妖怪 X・Y 20

特别企划
进化的口袋，进化的妖怪——口袋妖怪进化系统杂谈 32

制作人频道
首藤刚志谈《口袋妖怪》 52

专题企划
口袋妖怪十七年（13）——全面开花的第四世代衍生作・前篇 59

口袋漫画
《神奇宝贝特别篇》四十卷简介（完） 70
口袋妖怪DP物语 72
Pokemew 青之救助队——穿越篇 87
全彩口袋妖怪四格漫画 108
PM海贼团——大家的口袋妖怪大乱斗 热斗篇 118

口袋卡片
口袋妖怪卡片游戏——冻结篇 123

游戏看台
身临其境玩《口袋》——玩家自制《口袋妖怪3D》评测 131

研究所
口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（7） 137
《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.14 160

精灵中心
精灵中心 166

CONTENTS

精灵中心

玩家秀 172

口袋画廊

口袋画廊 182

对战乐园

实战技能专题之单纯光线 184

口袋小说

海盗之王（6） 197

圈圈熊酒吧——冰海大帝（6） 211

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪 X·Y》预告片（4）

二、宠物小精灵BW（第二季）

134.向吉拉奇许愿吧！七日间的奇迹！

135.发光的飞碟！奥贝姆们的街道！

136.潘茜登场！光电蜥与前进羊！

137.宝藏之谜！无人岛大冒险！

三、宠物小精灵AG

草青蛙的森林！守护大树！

四、剧场版OVA

超梦，通向觉醒的序章





《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

活动　JR西日本邮戳拉力赛开幕

从8月3日开始，由JR西日本铁道公司主办的一年一次的“口袋妖怪暑假邮戳拉力赛”活动正式开幕。今年除了像以往一样在JR西日本公司所运营的关西地区各铁道内举行的“关西区域路线”外，还新增了以广岛地区和山阳新干线为中心的“广岛区域路线”。无论是关西区域的24个站点，还是广岛区域的9个站点，玩家们只要将各个站内的邮戳收集齐以后，就可以前去兑换由JR西日本官方所赠送的奖品。



活动　口袋手机官网推出“待机壁纸赠送活动”

由口袋妖怪官方手机网站“口袋妖怪广场”所推出的“待机壁纸赠送活动”已经从8月1日起开展起来了。在该活动举办期间，玩家们可以通过读取二维码的方式登录到活动页面内，每位玩家除了能够下载到最新的“夏日出门特集”主题待机壁纸外，还可以额外获得一次抽奖机会，中奖者可得到一个伊布图案的原创笔袋作为奖品。



周边 "口袋小不点"系列周边8月上市

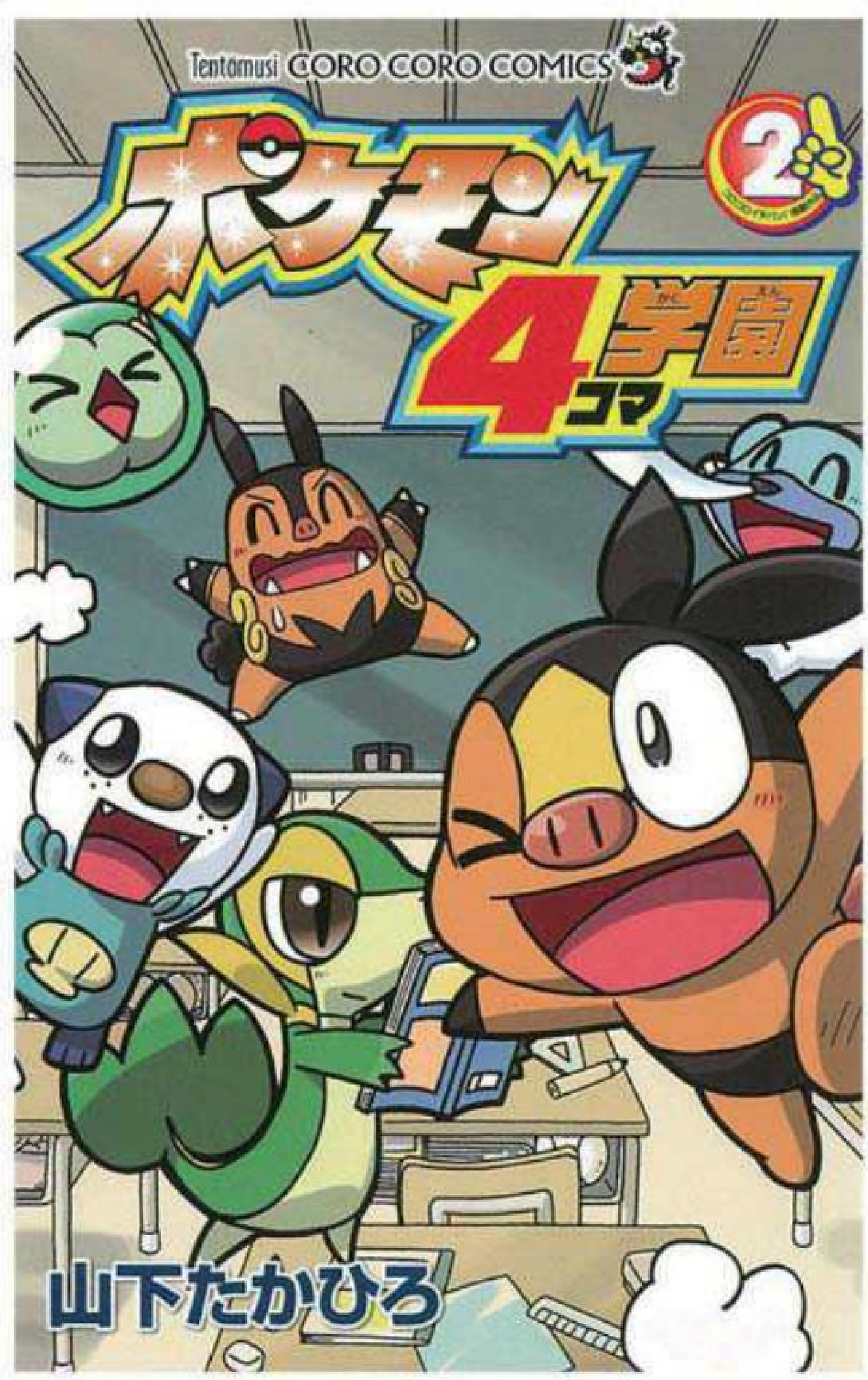
8月3日，口袋官方在日本各地的口袋妖怪中心内推出了一套以历代三主角精灵以及伊布的各进化型为造型的"口袋小不点（Pokemon Petit）"系列周边。据悉，该系列周边的种类除了有主打的全套16款绒毛挂件之外，还包括笔袋、圆珠笔、笔记本、便签条等各式文具，无论是在学校还是办公室，都可以方便地拿来使用。







书籍 "口袋4格漫画"新单行本发售



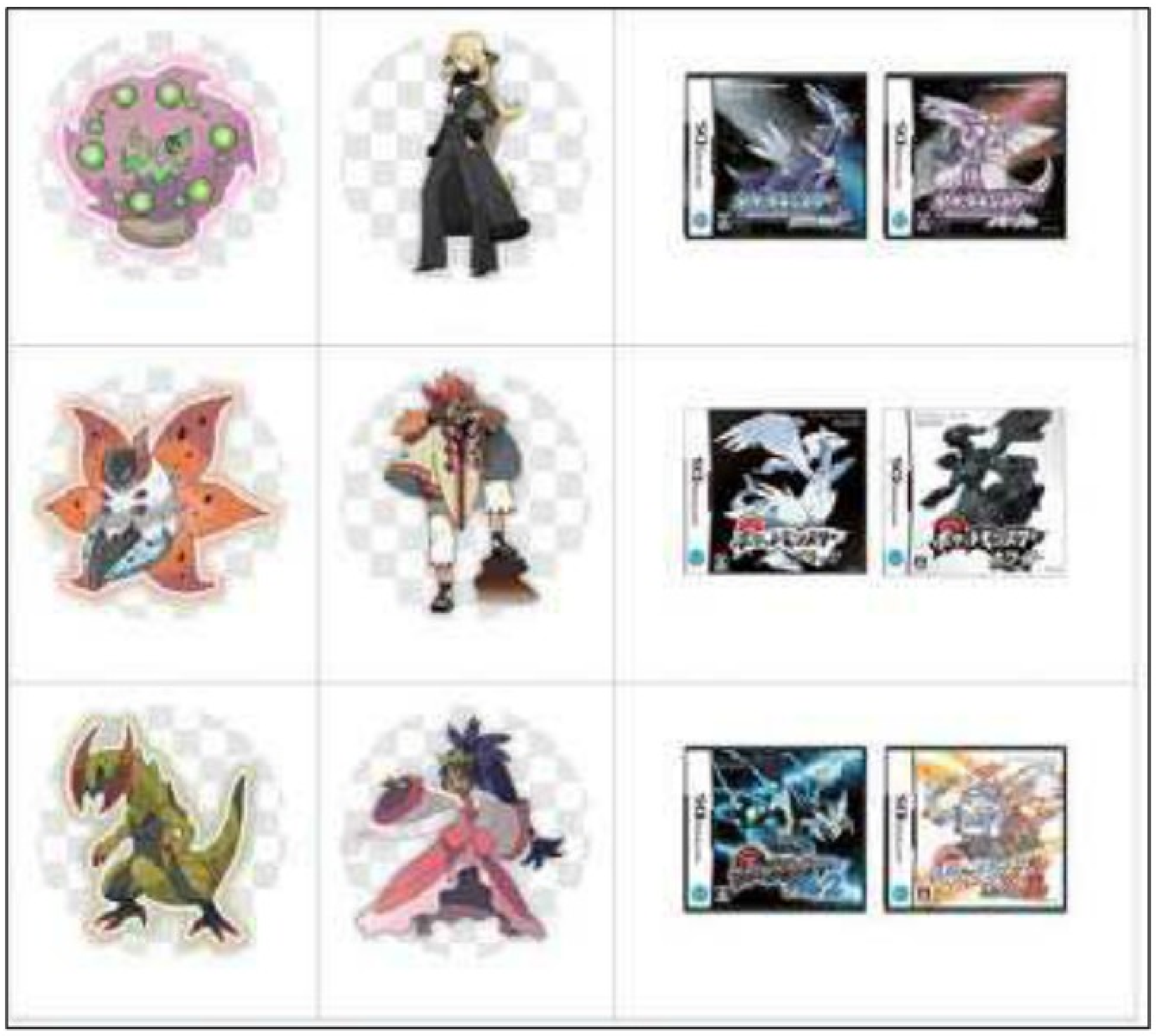
由日本知名出版集团小学馆负责发行的"《口袋4格漫画》系列"的最新作《口袋妖怪4格漫画学园》的第2卷单行本于7月26日在日本上市。想象一下，如果性格分明的各种口袋妖怪们是同在一所校园内上学的同学的话，那么当他们聚在一起时会发生怎样有趣而爆笑的故事呢？相信看完本书以后，读者们一定会笑得合不拢嘴的。

活动 ● 口袋专题展会“口袋电玩展”在东京举行 ●



8月17日～8月18日，由口袋妖怪官方所策划的“口袋电玩展（Pokemon Game Show）”在位于东京江东区的东京国际展示场内举行。本次活动是口袋妖怪史上第一次独立举行的专题展览会，会场内除了回顾历年来的游戏作品外，还提供了口袋妖怪卡片游戏、街机游戏《口袋妖怪Tretta》以及3DS游戏《口袋妖怪 X・Y》的试玩，而历代正统作品中7位联盟冠军所使用的7种精灵也在现场向玩家们免费发放，每个人的游戏中都可以随机获得一种。





本次会展上的嘉宾阵容也非常庞大，由第13届全日本国民美少女大赛最终选拔赛的21名成员所组成的“X21”组合、新生代少女组合“模特少女”、东京电视台《口袋妖怪大轰动》节目组的主持人团队以及Gamefreak公司的增田顺一和森本茂树都被邀请到了现场，一行人有的表演歌舞节目，有的参加对战比赛，纷纷为会场助兴。





此外，在现场所播放的历代游戏回顾视频的最后，还出现了一段短暂的表现卢卡里奥和火鸡斗士两只精灵互相对峙的画面，结合之前任天堂在日本所注册的“ポッ拳”（口袋拳）的商标来看，这应当是一款格斗题材的全新游戏，相信过不了多久官方就会正式公开这一作品了。



周边 又搞怪又可爱，“Oops”系列周边登场

8月3日，一套名为“Oops”系列的全新周边开始在口袋妖怪中心内发售。这套“Oops”系列周边所表现的主题是各种口袋妖怪们在惊讶时流露出的搞笑而夸张的表情，如8月份的主题图案就是张大嘴巴正在惊讶中的皮卡丘。而在今后的几个月中，口袋官方也会以每月一次的速度来更换一次主题精灵。本月所推出的“Oops”系列周边的具体商品种类包括手机绒毛挂件、糖果盒、A4文件夹以及报事贴等。







活动 1000万册突破，特别篇漫画举行作者签名会



人气漫画《口袋妖怪特别篇》的销售突破1000万册啦！为了庆祝这部漫画所取得的成绩，同时也为了答谢读者们的厚爱，口袋妖怪官方从8月17日开始在日本7大口袋中心内轮流举办名为“口袋妖怪特别篇巡回签名会”的活动。

在活动现场，担任该漫画编剧工作的日下秀宪和担任作画工作的山本智都来到现场为读者们签名留念。另外口袋妖怪中心在活动当天也推出了原创图案的明信片和文件夹作为促销赠品，玩家们在店内购买周边的话就可以得到一份。签名会活动目前已经于8月17日在口袋妖怪中心札幌店、8月18日在口袋妖怪中心名古屋店、8月25日在口袋妖怪中心东京成功举办，另外还有9月1日的口袋妖怪中心大阪店、9月7日的口袋妖怪中心横滨店、9月8日的口袋妖怪中心东北店和9月14日的口袋妖怪中心福冈店共4场活动将于下月开展。





游戏 《口袋妖怪 X・Y》下载版10月同步发售



口袋妖怪官方宣布，3DS游戏《口袋妖怪 X・Y》下载版的专用下载卡以及下载密码，将于10月份伴随实体卡带版同步发售。

游戏 纪念BW动画版，口袋中心发放动画主题礼物精灵



口袋妖怪TV版动画《口袋妖怪 最佳祝愿》还有一个多月的时间就将完结了，为了纪念这部动画多年以来为观众们带来的众多欢乐时光，8月10日～9月6日期间口袋妖怪官方在口袋妖怪中心内举行了动画版主题精灵的派发活动。在活动期间，玩家们可以带上自己的3DS来到口袋中心内接收礼物精灵，此次所发放的精灵共有4种，分别是动画版中小智的皮卡丘、爱丽丝的牙龙宝宝、丹特的菜冠猴和大木博士的电鬼，每张卡带均可接受一次，玩家们会随机得到其中的一种。

周边 9种口袋妖怪演绎4色的变奏曲，口袋主题橡皮发售



7月27日，一套以丰富的造型和色彩为卖点的“口袋妖怪收集橡皮擦”系列周边在口袋中心内发售。这套橡皮擦首批推出的套装中含有皮卡丘、藤叶蛇、暖暖猪、小球獭、伊布、梅萝爱塔、凯路迪欧、黑色丘雷姆和白色丘雷姆共9种造型，而每种造型又会有红、蓝、绿、红4种颜色随机搭配，所以既可以拿来当文具，同时也可以作为收藏品。另外，其中的绿色为夜光色，是里面数量最少的一种。

游戏 《口袋妖怪 X·Y》MEGA石发放活动10月即将展开

8月中旬，口袋妖怪官方网站上每月一次的《口袋妖怪 X·Y》最新情报又进行了更新。本次所公布的最大亮点就是“MEGA进化”系列了，口袋妖怪们需要携带各自对应的MEGA石才能在对战过程中发生MEGA进化。为了让玩家们更方便地体验到“MEGA进化”的魅力，口袋妖怪官方宣布将在2013年10月12日～2014年1月15日期间通过Wi-Fi的方式向所有玩家们发放一只携带有火鸡斗士进化石“火鸡骑士”的小火鸡，玩家们把小火鸡练到火鸡斗士以后就可以欣赏到奇妙的“MEGA进化”了。





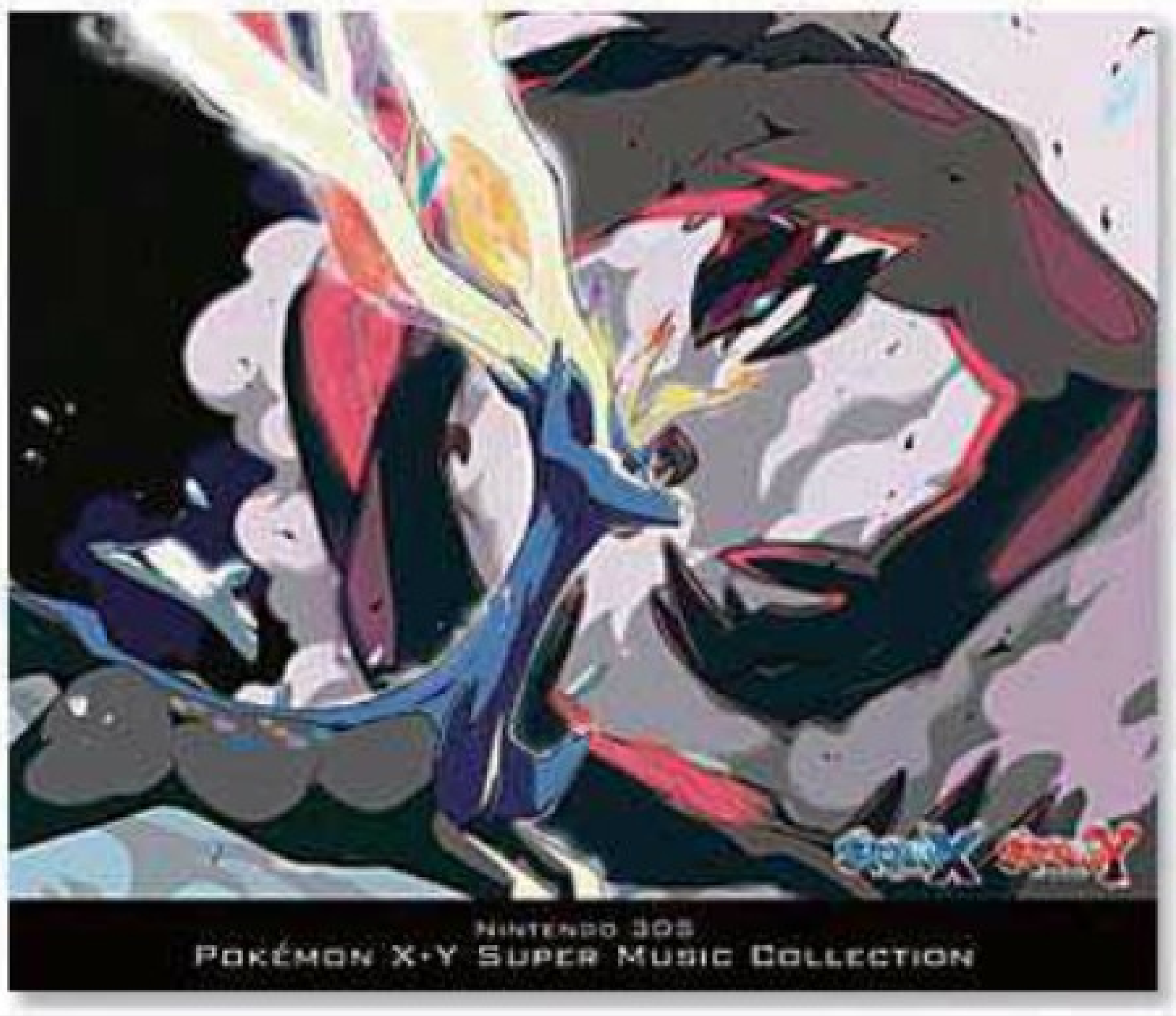
周边 ABC料理教室推出软糖料理套件

由日本ABC料理教室所推出的“大家一起来做口袋妖怪软糖”课程，自6月份推出以来受到了大家的一致好评，而从8月上旬开始，一款全新的与课程相配套的料理套件也在该培训中心内推出。这款套件共分为明胶粉、草莓调料、苹果调料、包装彩盒以及伊布和皮卡丘造型的软糖模具等部分，有了这套套件，学员们在课堂上学习完以后就可以立刻回家练练手了。





周边 《口袋妖怪X·Y》原声专辑11月发售





株式会社Overlap宣布，由该公司联合株式会社Game Freak共同制作的《口袋妖怪X·Y》的原声专辑《Nintendo 3DS 口袋妖怪X·Y 超级音乐收藏集》将于11月13日发售。本次的原声专辑同前几作一样，也是4CD装，全音轨共212首乐曲，并且专辑内还附带一本28页的收录有乐曲解说和制作者访谈的说明册。

活动 购买“皮塔系列”小模型获赠精灵球造型收纳盒





从8月12日开始，玩家们只要在口袋妖怪中心内购买由Takara Tomy玩具公司所推出的“皮塔口袋模型S尺寸”、“皮塔口袋模型M尺寸”、“皮塔皮塔口袋模型套装”中的任意商品，就可以获得一个“皮塔精灵球”作为赠品，玩家可以把买来的“皮塔系列”的小模型收纳在精灵球里。

游戏 Takara Tomy举办“红色盖努塞克特杯”挑战赛



玩具厂商Takara Tomy公司宣布将在8月31日～9月1日期间为该公司旗下的圆牌对战街机游戏《口袋妖怪 Tretta》举办一场“红色盖努塞克特杯”挑战赛。在活动举行的2天内，玩家们可以在游戏中向红色盖努塞克特发起挑战，只要将其打败就可以得到一枚红色盖努塞克特的圆牌作为奖励。

动画 ●重温当年的感动，口袋红·绿动画版10月播出●

8月17日，一部改编自GB版《口袋妖怪 红·绿》的全新TV动画《口袋妖怪 The Origin》在口袋妖怪官方网站上公开。据悉，这部动画的剧情和人物将不同于目前正在播放中的《口袋妖怪 最佳祝愿》中的小智的故事，而是完完全全忠实于游戏原作中的情节，包括动画的主角也是采用游戏中的默认名称——小红和小绿。主角的初始精灵也不再是皮卡丘，取而代之的则是妙蛙种子和小火龙。

从目前公布的宣传图片可以看出，本作的人物风格刻意地进行了差别化的设计，相比以往显得更加成熟一些，可见这部动画更多地是为十几年前玩过《口袋妖怪 红·绿》的老玩家们所准备的。10月2日，《口袋妖怪 The Origin》将作为特别节目在东京电视台播出。







书籍 ●《口袋妖怪特别篇》第47卷发行



8月24日，《口袋妖怪特别篇》的第47卷单行本由小学馆发行。

事件 “口袋妖怪世界锦标赛2013”圆满落幕




8月9日～8月11日期间，口袋妖怪界一年一度的最高赛事“口袋妖怪世界锦标赛”在加拿大温哥华市顺利举行。本次大赛共有超过25个国家和地区的近千名选手参与，在8月9日举行开幕式的这天，Gamefreak的增田顺一也作为特别来宾来到现场出席开幕典礼。经过3天的激烈对决，大赛共产生卡片大会和游戏大会两大门类的6位总冠军。它们分别是游戏大会少年组冠军Brendan Zheng（美国）、游戏大会年长组冠军Hayden McTavish（美国）、游戏大会大师组冠军Arash Ommati（意大利）、卡片大会少年组冠军Ondrej Kujal（捷克）、卡片大会年长组冠军Kaiwen Cabbabe（澳大利亚）、卡片大会大师组冠军Jason Klaczynski（美国）。

游戏大会的3名冠军



卡片大会的3名冠军



游戏 修改日渐频繁化，PGL网络赛千余名选手取消参赛资格



おしらせ 「2013 Global Showdown」のランキング発表について

いつも「ポケモングローバルリンク」をお楽しみいただき、ありがとうございます。

本日、Wi-Fi大会「2013 Global Showdown」のランキングを正式に公開させていただきました。
発表が遅くなりましたことを深くお詫び申し上げます。

今回、参加者の皆様の「バトルボックス」に登録されたポケモンのチェックを
これまで以上のレベルで大会終了後に実施させていただきました。

今回のチェックの結果、通常のゲームプレイでの入手のほか、イベントや特典として公式にプレゼントした
ポケモンではない、不正な外部ツールでのデータ作成や改ざんによって作られたポケモンを複数の参加者が
使用されていることを下記の通り確認いたしました。

<カテゴリ>
ジュニア：68名
シニア：335名
マスター：1155名

在刚刚结束的“2013 Global Showdown”Wi-Fi对战大赛上，口袋妖怪官方在PGL网站内发布了一则关于取消部分选手参赛资格的公告。这些选手被取消资格的主要原因就是使用了修改程序，在官网所列的公告中，少年组中被取消资格者共计68人，年长组中被取消资格者共计335人，大师组中被取消资格者共计1155人。通过这次比赛其实也给了我们一点启示：在对待修改的问题上，我们应该还是要持谨慎的态度，这样才能保持游戏的公平性，同时这也是玩家们体育精神的一种体现。

书籍 ●小学馆发行《口袋妖怪 X·Y》通关指导攻略本●

小学馆出版集团宣布，《口袋妖怪 X·Y》的配套攻略本《口袋妖怪 X·Y 最速通关指南》将在10月17日发售。

游戏 ●美国GameStop游戏店发放闪光迪亚路卡、帕鲁基亚、基拉帝纳●



从8月19日起，美国各地的GameStop游戏店内开始向玩家们发放闪光的迪亚路卡、帕鲁基亚和基拉帝纳。其中，闪光迪亚路卡的发放时间为8月19日～9月8日，闪光帕鲁基亚的发放时间为9月9日～9月29日，闪光基拉帝纳的发放时间为9月30日～10月20日。

周边 ● 软银公司推出新款儿童专用手机 ●

由日本软银（SoftBank）电子信息公司所开发的儿童专用手机“守护手机”系列的最新型号“守护手机3代 202Z”于8月23日在日本发售。同时，三款对应于“守护手机”系列的口袋妖怪主题机身保护盖也在同日上市。



文/马修

近期热门话题二则

——3DS烧录卡和2DS主机





随着秋季游戏大潮的来临，3DS越来越成为了游戏界的焦点，其游戏话题多到甚至足以和PS4、Xbox One这两部即将上市的主机的热门话题相提并论。而就在最近，3DS的火热度再度被提升：一个是3DS烧录用卡GateWay终于上市，一个是3DS系列的第三款机型2DS突然公布。当然，对于口袋玩家来说，MEGA进化也是近期的热门话题，但本辑其他的栏目文章都有提及，这里就不赘述了。下面开始正题。

一、3DS烧录卡终于来了

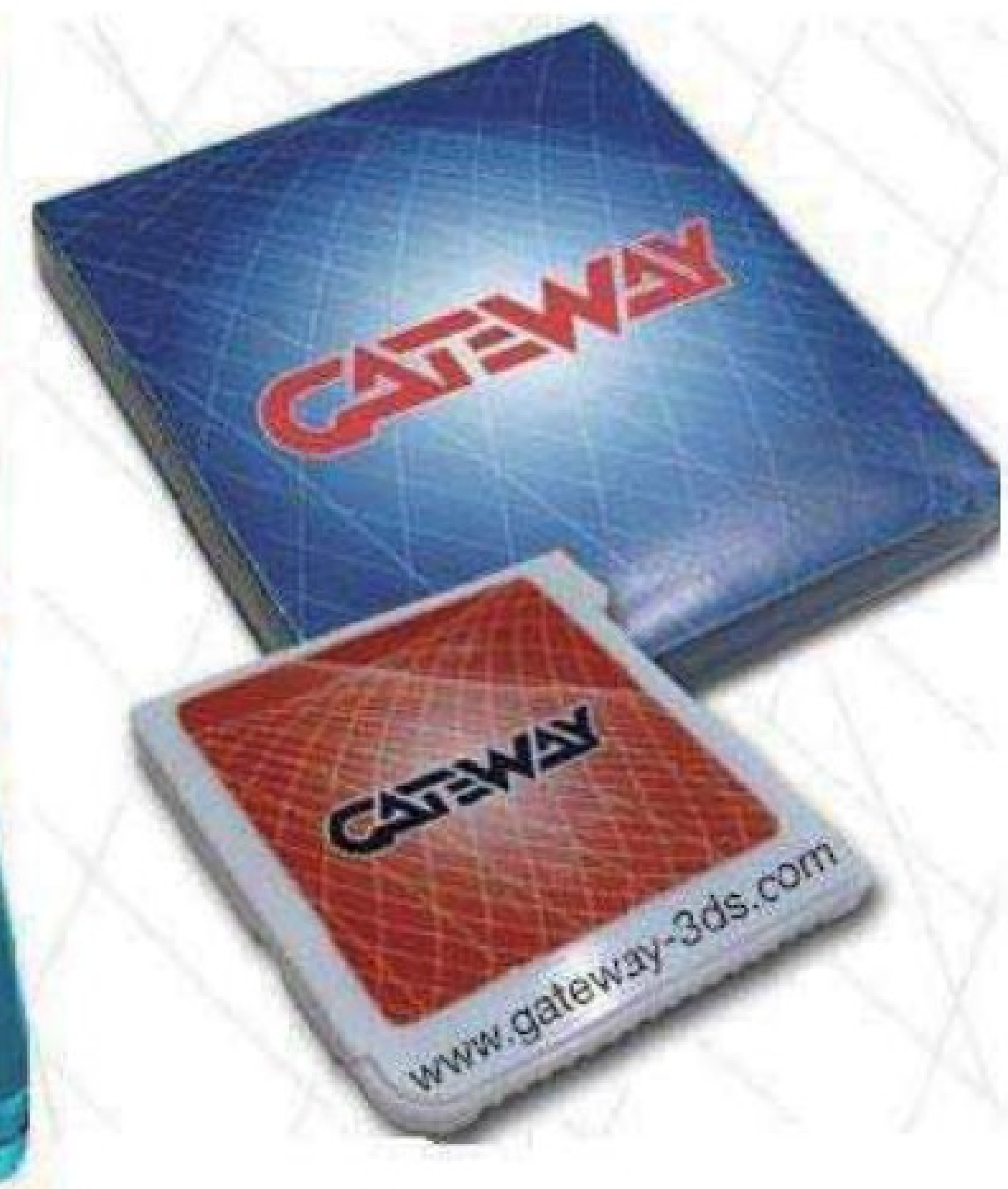
在3DS还没发售时，有关3DS烧录卡的消息就日嚣尘上，大有再现GBA刚发售便破解的景象。一转眼3DS发售两年半，烧录卡虽然一直没出但有关破解进度却从来没断，基本上是每到节假日就有让人兴奋的消息放出，让等待破解的众人在节假日有个好心情、然后节假日过了继续不了了之。但这次是动真格的了，因为这次3DS的烧录卡真的发售了。



商业性破解

在写下这段文字时，本人也已经拿到了GateWay烧录卡，做工尚可，但拷游





戏却不像NDS烧录卡那样直接有效，再往深就没有评测了，主要是时间太匆忙。而且即便固件已经解决了跨区的问题，但从一个存储卡只能装一款游戏的这种明显不成熟的方式来看，这次Gateway应该是提前上市，毕竟拷游戏的方式、版本限制以及换游戏还要格式化烧录卡等的表现在这摆着呢。

但对于舍不得花钱买正版游戏的国内玩家来说，哪怕是半成品也是可以接受的——当然前提是能对应更高的版本，否则就只能玩有限的游戏了。当然，对于厂商压力应该也蛮大的，一方面要面对玩家的各种挑剔和指责，还得准备好由于商业化的关系而随时被任天堂告上法庭，除了以上压力，真正的黑客对以营利为目的破解也持鄙视态度，因为这有违黑客精神。

现在的破解问题是，既然3DS和PSP一样有系统版本有存储卡，为什么就不直接开发出PSP那样的自制系统、而非得像以前还没有版本和内存卡概念以前的GBA和旧版本NDS那样弄个烧录卡？很显然，人家需要赚钱，既然黑客不给搞自制版本，人家以赚钱为目的给你破解了让你有免费午餐，你怎么可以说人家心黑？



但花了钱就可以说，笔者现在还记得在NDS刚刚破解时候，当时只有一个小组破解的ROM可以在一个老牌硬件厂商的烧录卡上运行，这使得该烧录卡的售价在当时超过了1000。但纸里包不住火，当其他厂家的烧录卡成功运行了别的破解小组发布的ROM后，真相才得以大白于天下：原来是那个破解小组和烧录卡厂家合作，在破解的ROM动了手脚使得只有那个1000多元的烧录卡能运行，于是在一片骂声和口水中，老牌烧录卡品牌和破解小组都成为了历史，并很快被玩家遗忘。即便是本人这个过来人，对当时的印象也只停留在记得事情大概经过这么个程度，厂家名、烧录卡名以及破解小组名都已经忘了——忘就忘吧，就当给当事人留个面子好了。

而之所以重提其那段旧事，就是因为如今的3DS以及当初的NDS的破解，与PSP的自制程序并不同，一旦涉及烧录卡这种商品交易，那么整个过程便都属商业范畴、包括其品质质量和后续的服务。然而价格比起NDS时代的烧录卡还是显得高一些。

跨区与固件问题

现在GateWay的开发者仍在努力对其进行着完善，但如固件版本限制仍旧是一大难题，因为固件升级的一大作用就是反破解。从这场争斗的时间长短来全看，任天堂和烧录卡开发商的博弈中始终是占据上风，跨区问题是小，版本问题才是大，这4.5版本是2012年末的版本，我们可以想象下烧录卡的破解人员跟4.5版本纠缠了多久才最终拿下这个系统，然而此时系统版本已是6.2.0了。不过据说高于4.5的《马里奥和路易RPG 4》已经能运行，似乎说明4.5版本的限制已经突破了，不管怎么说，破解了就是一个开始，事实上相比于前代的NDS和PSP，3DS的初次公布的破解其实已经相当不错了。

但是回顾下Wii会发现，硬破解，即加直读的方式，比直接软破解刷自制系统的方式无论是灵活性还是操作方便程度均差很多，无论是烧录卡还是加直读，这都是针对NDS和PS2这样无版本升级设定的旧主机的旧破解形式——但还是前面的话，在黑客不进行破解的情况下，有烧录卡厂商给破解，对于零花钱少、买正版游戏要饿十天半个月甚至更久肚子的国内学生一族来说，不算坏事。中国的电子游戏业的蓬勃发展本就起步于90年代组装FC和黄色盗版合卡的泛滥；20多年过去，几百元对于很多长大的玩家不过是和朋友一顿小聚或唱次K、给车加次油的钱，但免费游戏的观念却已根深蒂固。而广大父母对于孩子，则依旧有“玩什么游戏？就算玩放着免费的那么多干嘛玩花钱的”的观念，可



▲成功运行《大金刚王国 回归 3D》，说明版本限制已经得到解决。

以说，在国内，花钱购买的游戏可能被很多人不所接受，但花钱购买免费游戏的设备，还是大有人在，这也是官方推出中文语言补丁的一大重要原因吧？

目前来看，一段时间内3DS想像当初PSP、近来PS3那么软破是没啥希望了，而用烧录卡的GateWay也的确走在了前面，但在这个网络时代以联网限制来反破解也早已司空见惯，无论是微软还是索尼都早早有了尝试，到时候就看任天堂用怎样的办法来应对了。但可以肯定的是，很多烧录卡厂商应该已经针对GateWay进行破解和研究了，就看更多的烧录卡们会在什么时候投入市场了。

不过还是建议各位玩家，如果经济允许的话，那么对于自己心爱的游戏，还是不要吝啬那三四百元了，毕竟购买正版是对厂商最有效最直接的支持。



二、忽然公布的2DS



笔者在为截稿《口袋玩家》而熬夜赶稿时，QQ群和微博上忽然就被一个消息刷屏了。第一感觉是：这又谁在恶搞老任了？取消本来就没怎么施展开的裸眼3D功能就算了，明明两块屏幕还搞平板、平板了两块屏幕还分开……

混迹网络多年，面对真真假假的传言，个人的原则是：官方公布才信。于是第一时间去了任天堂日本官方网站，依旧是3DS LL和3DS；然后想到预告片似乎是美国的，于是又登陆美国任天堂网站，发现美国官网已然更新了：最新版命名为2DS，取消了3D功能，采用平板设计但保留双屏显示，屏幕尺寸和初版3DS相同，售价为129美元（折合人民币约790，另外3DS售价169美元、3DS XL售价199美元）。而此时，众多关于2DS的恶搞改图再次刷屏……

仔细看了下资料才发现，这款主机有非常明确的针对对象，早在3DS发售前，对裸眼3D的争议就已经闹得沸沸扬扬，最后的结果是包括任天堂官方都建议7岁以下的儿童不要开3D效果，毕竟这个年龄段是眼睛发育的重要时期。尽管3DS留了关闭3D功能的后路，3DS LL甚至给3D功能做了卡扣设计——但欧美的众多家长还是不放心，7岁以下小孩子的好奇心本来就强，而西方教育孩子的方式又普遍是那种宽松自由成长，因此，索性干脆不给买才是最一了百了的。下表是一组截取自VG的销量数据，我们这里只列出迄今为止的6部主流掌机的全球销量。

表中的6部掌机的最后两部都是正在发售中的主机，所以位置比较靠后，尤其是PSV才刚刚有些起色。而3DS在发售两年半后的今天，已然超越了当年虽然丢了老大地位但混得还算不错的N64终其一生销量，但对比下NDS和GB、GBA这三位获得巨大成功的任天堂掌机前辈，我们看出其销量分布上的问题——北美和欧洲两大市场都还不如日本一国，可以看得出，3DS在欧美并没有获得前辈那样的垂青和认可，尽管原因很多，但颇受争议的裸眼3D功能的确让任天堂在欧美流失了相当多的7岁以下低龄用户，要不也不能推出这样一部看起来槽点满满的奇怪机器。下面我

名次	主机	北美	欧洲	日本	其他	总销量
2	NDS	5723万	5207万	3301万	1243万	1亿5474万
3	GB（含GBC）	4318万	4005万	3247万	299万	1亿1869万
6	GBA	4039万	2131万	1696万	285万	8151万
7	PSP	2133万	2362万	1983万	1490万	7968万
12	3DS	1000万	896万	1215万	206万	3317万
21	PSV	152万	181万	177万	50万	560万

们把槽点来挨个分析下，看看这种改变到底是何目的。



取消 3D 功能

取消裸眼3D的最主要原因如前所说，必须要用合适的方法打开3DS在7岁以下低龄用户的市场，孩子的钱有多好赚任天堂比谁都清楚，而因为3D功能存在影响在孩子中普及，干脆彻底取消3D功能是个不错的主意。

平板玩具造型

这是2DS的又一大槽点满满的设定，尤其在看惯了各种超薄华丽的时尚平板后更会觉得该设定之低端，配上红蓝颜色及塑料外壳，儿童玩具感十足——不过，这本身就是明确针对7岁以下玩家的。当初任天堂在个人电脑还高高在上的年代设计FC时有意做成玩具外形以拉近距离以吸引众多童心未泯的玩家，而在美国推广又把FC包装得尽显高科技大气以拉拢更多早习惯成人题材游戏的美国玩家。任天堂这款专门针对小孩子的机器本就是出于对用户群的考虑，毕竟小孩子对物品的兴趣和成人还是有很大不同的。至于为什么取消折叠而用平板，很显然是出于结实耐用的目的，尤其是对7岁以下的小孩。当然，平板比折叠也会降低不少加工成本……

双屏分开

3DS的上下屏表面上看分辨率不同，其实关闭了3D后在单位面积上的纵横两线分布是相等的，所以完全可以实现上下屏合二为一的设计。但还是分成了上下屏，至于下面到底是一块屏幕在中间遮挡上还是依旧使用两块屏幕，目前不得而知，但可以肯定的是，在已有初版3DS生产线的情况下，重新投入整块屏幕的生产线会大大增加投入，何况整块屏幕也会造成不少的材料浪费——无论在初期投产还是后期大规模生产制造，现有双屏的成本控制都明显优于单屏，更何况3DS的游戏内容本来就是上下分开的。

按键与操作

这是又一大槽点，平板后按键位置发



▲在玩2DS的小孩子。



▲对手大的欧美成人来说，2DS还真不大。

生了变化，主要按键居中靠上，L、R移到了整个机器的顶部两侧。其实L、R目前的位置是惟一选择，如果在后面中间用两个按键取代相信会更奇葩；而且这么一大块不能折叠的平板，



最佳把持着力位置也的确是中部。但用这部机器，该如何玩《怪物猎人》、《生化危机》这些应用到摇杆和下触屏操作的动作游戏？真相是：《怪物猎人》限定年龄15岁以上、《生化危机》限定17岁以上，或者说这种比较复杂操作的大作目前还都不是全年龄的。而2DS明确对应的是7岁以下……再结合选择10月12日和全年龄的《口袋妖怪 X·Y》同日发售，很显然，任天堂是想以此为契机，把广大因为裸眼3D功能而失去的低龄市场再度夺回，其他的交给3DS和3DS XL就可以了。

公布时间

这个槽点其实不算明显，任天堂上次制造这么轰动的话题是公布《口袋妖怪+信长之野望》，话题的热门程度直接抢了当日PSV首发的第一话题交椅；那么在这个时候高调公布这么看起来槽点十足的主机，又是有什么其他目的没有呢？PS4和Xbox one早已公布，完全无法影响，但结



合接下来的消息却能看出一些倪端——官方宣布Wii U降价，豪华版由349美元降为299美元，换算汇率的话比日版还低，虽说50美元算是合理的降价范畴，但有“大使计划”这不光彩事在前，难道任天堂是有意低调淡化Wii U的这次降价？毕竟50美元的降价，官方说说、店头降了即可。

任天堂在作死？

其实2DS作为一个版本，与3DS、3DS XL都是平行发售的，任天堂并不会因为推出2DS而停产3DS。而在公布之后到发售之前这40多天里，任天堂有充分的时间来观察市场从而调节控制首发的出货量。如果市场反响不如预期，大可停产继续推广3DS和3DS XL，并继续探索如何在欧美打开因3D争议而失去的7岁以下市场。

说了一堆，其实只要是强调“这是面向7岁以下小孩子”这一点，一切槽点便也都是那么回事了。在公布2DS后的第二天，任天堂股票便下跌3%；而美版Wii U豪华版降价50美元的消息更是被冲淡到极点，除了专门的Wii U论坛几乎无人讨论。尽管槽点众多，但比起GBM、PSP go、PSP-e1000、廉价版Wii甚至刚推出时的NDSi XL，2DS的定位都要明确得多，完全针对欧美低龄市场的改动，加上和《X·Y》同步推出，可以预见的是首发销量不会难看，但在首发以及《X·Y》的带动之后是否会就此引爆在欧美低龄市场，则还要事实来检验。

www.dooland.com

RPG	角色扮演·收集育成	3DS
口袋妖怪 X·Y		
ポケットモンスター X·Y		
Pokemon/Gemefreak	日/美/欧/澳版	预定2013年10月12日
人数未定	价格未定	对应周边未定

《口袋妖怪 X·Y》再度更新，超梦的觉醒形态之谜终于全面解开！此外更有全新的精灵以及全新的形态和系统等着大家，先来了解一下吧。

文/马修

MEGA进化

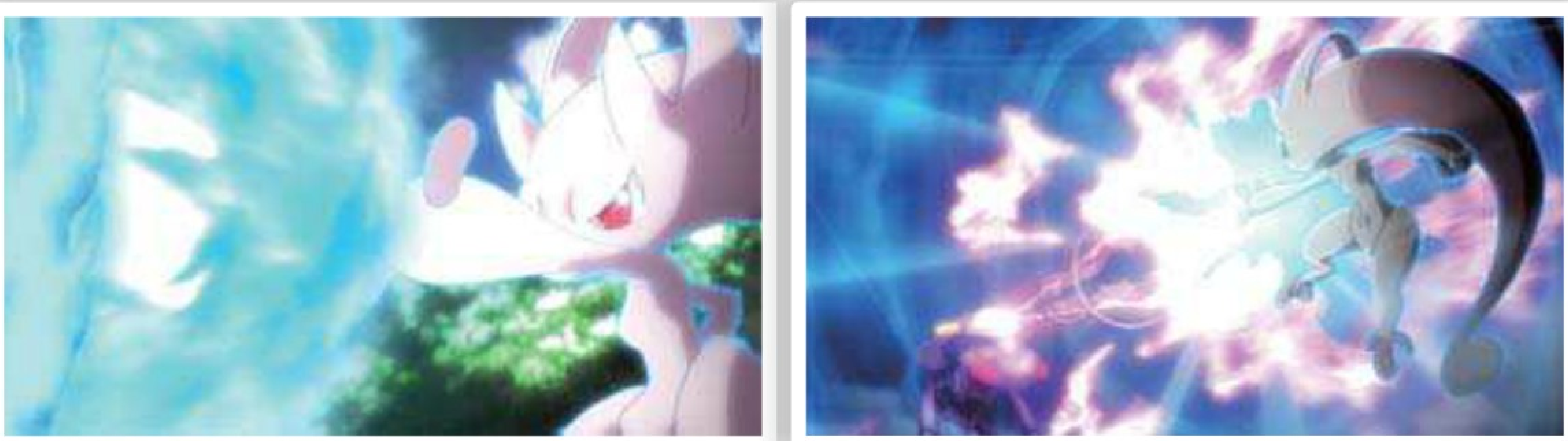


还记得觉醒超梦吗？称其为觉醒形态是因为该形象最早在《口袋妖怪》2013剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》中出现，而如今这个形态有了正式的名称——MEGA进化（メガシンカ）。在此次更新中，还放出了更多精灵的MEGA进化形态。

正常的进化最多是三段进化，而MEGA进化是一种超越范围的进一步的进化，超进化后将令该口袋妖怪的隐藏力量得到暂时的释放，发挥出平常进化状态不可能发挥的潜力。具体来说，就是除了能力上，类型、属性和特性也都会改变，可以在战斗中实现逆转。



▲MEGA进化的过程。



▲超进化精灵的首次出演——2013剧场版中，MEGA超梦以压倒性的速度大战被等离子团改造的红色盖努塞克特。

和通常的进化不同，MEGA进化只有在战斗中会发生，战斗结束后，MEGA进化的口袋妖怪也会复原，而战斗中不会恢复。另外，一次战斗中只能有一只口袋妖怪MEGA进化，实现MEGA进化需要携带“MEGA石”——也就是说，MEGA进化并不是真正意义上的进化，而是只存在于战斗中的一种形态，而该形态下的所有精灵，都以“MEGA+精灵名”的方式来命名。

MEGA超梦

超梦的MEGA进化后形态，看着比普通形态轻盈不少，悬浮在空中，原本的尾巴状的东西其实是能操纵强大精神力的器官，移到脑后令其精神力大增。



超梦

分类：	遗传口袋妖怪
类型：	超能
特性：	压力
身高：	2.0m
重量：	122.0kg



MEGA超梦

类型：	遗传口袋妖怪
属性：	超能
特性：	失眠
身高：	1.5m
体重：	33.0kg

简介： 曾经是“《口袋妖怪》系列”中君临天下的最强口袋妖怪，即便现在也是人气爆表，高大霸气的外表自然也是为其加分的一项，而MEGA进化后虽然看着娇小起来了，但其超能力却更强大了。

这个形态想必大家都很熟悉了，一开始看的时候真心感觉奇葩，但看着看着也就习惯了，从描述上来看，MEGA进化后的特攻应该是大大增强了。





精神崩坏（サイコブレイク）

超梦的招牌技能“精神崩坏”以对方的物防来计算伤害，因此可以把对方偏科的特防盾牌轻松干掉。

MEGA卢卡里奥

卢卡里奥的MEGA进化形态，看着比普通形态大一些。手脚上出现的黑色花纹能提高体内波动能量的流动。







MEGA卢卡里奥

类型：波动口袋妖怪
属性：格斗+钢
特性：适应力
身高：1.3m
重量：57.5kg

简介： MEGA卢卡里奥，原本耳朵边下垂的波动感应器官变大并且飘逸起来。攻击、特攻都有提高，两种倾向的战斗能力也更加平衡，大家可以根据需要来决定物攻、特攻还是双刀。而特性上，适应力会令本系技能的威力翻倍，更加倾向于攻击了。

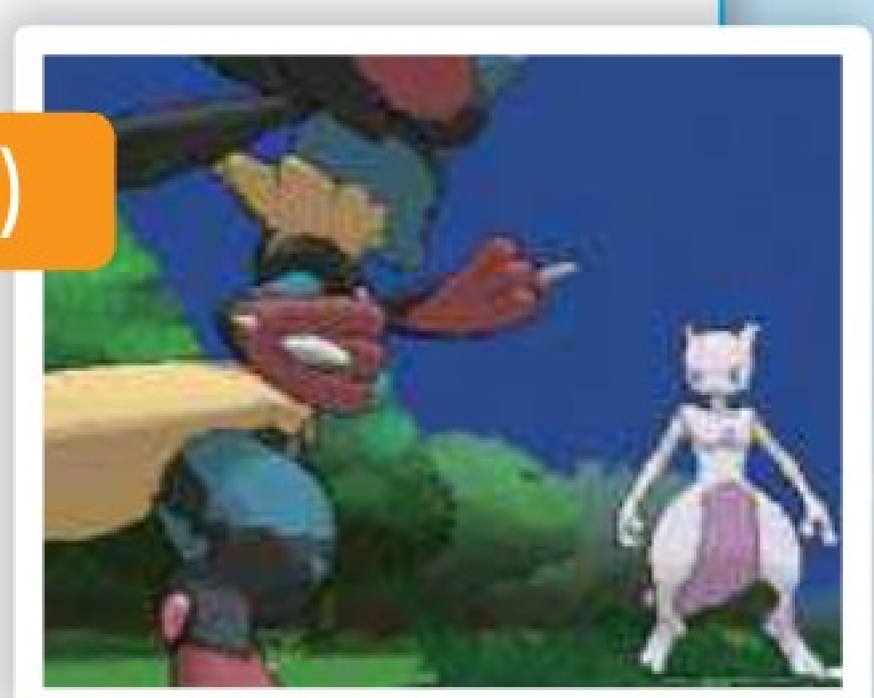
MEGA形态看起来帅气硬朗多了，只是身高还是不高——当然，对于卢卡里奥我们还是不能以人类的身高标准来评判的，看样子这次两攻大增，很值得期待呢。

卢卡里奥

类型：波动口袋妖怪
属性：格斗+钢
特性：不屈之心/精神力
身高：1.2m
体重：54.0kg

肉搏（インファイト）

大威力高命中率的近身格斗技，MEGA进化后使出此技能，威力会更大。



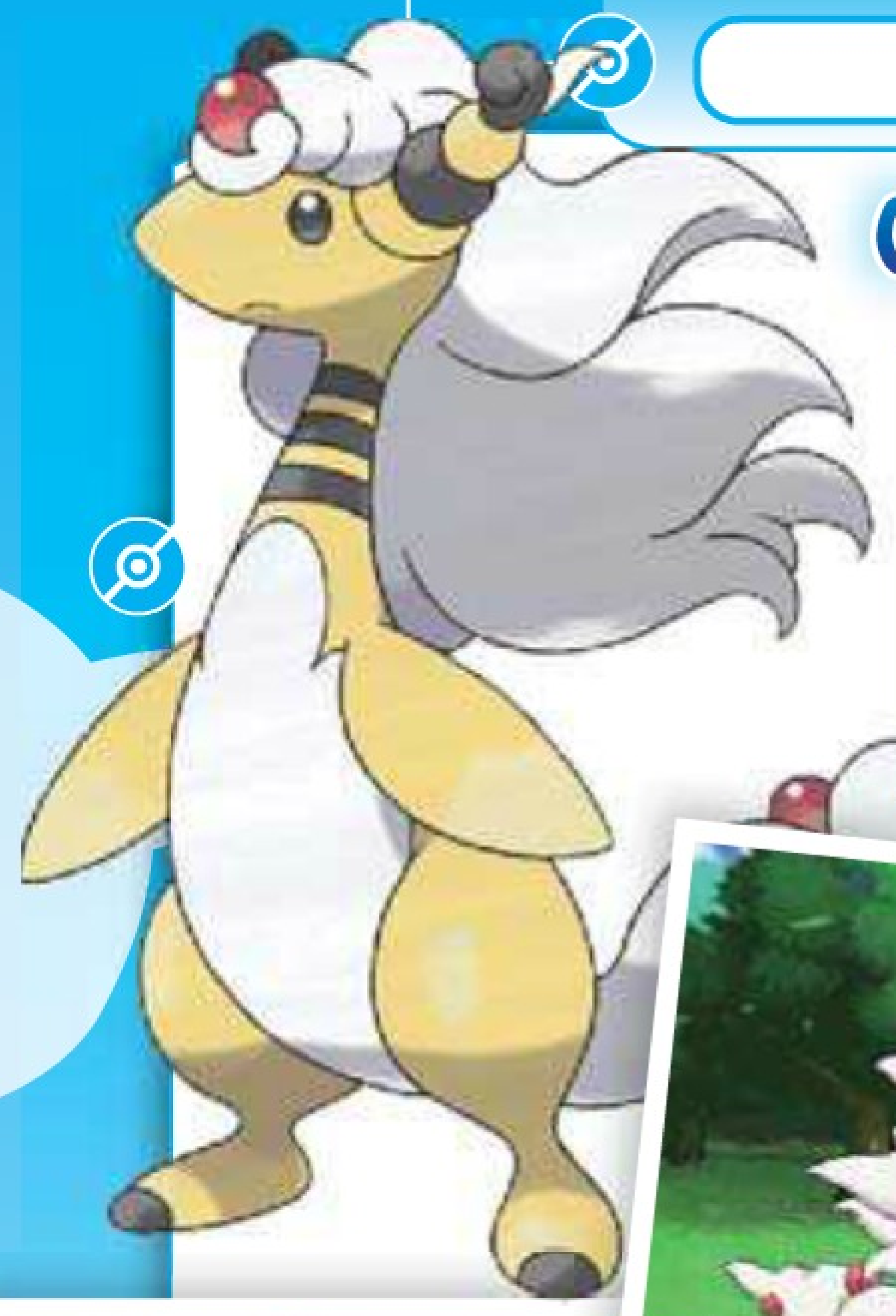


电龙

类型：发光口袋妖怪
属性：电
特性：静电
身高：1.4m
体重：61.5kg

MEGA电龙

电龙的MEGA进化后形态，头和尾巴都被白色的毛覆盖，体内的电能得到增幅，而毛发和身上的红色宝石也都会发出强烈的光芒。



MEGA电龙

类型：	发光口袋妖怪
属性：	电+龙
特性：	不拘常规
身高：	1.4m
体重：	61.5kg

简介： 从电龙到MEGA电龙，最大的变化就是增加了龙属性，外表也帅气很多。

叫了五个世代的“电龙”终于有龙属性了，最大变化是把电龙打扮得有如莱西拉姆般的白毛和宝石，以前一直因为能力问题而得不到重用，不知道MEGA进化后的实力究竟会怎样呢？







龙之波动（りゅうのはどう）



龙属性技能：龙之波动，威力高而且命中稳定的龙系特殊攻击技能。

MEGA灾兽

灾兽的MEGA进化形态，由于体内能量增加而使得体毛（应该是头两侧的鬃毛）逆立成翅膀的样子。

灾兽



类型：	灾祸口袋妖怪
属性：	恶
特性：	压力/强运
身高：	1.2m
体重：	47.0kg

MEGA灾兽



类型：	灾祸口袋妖怪
属性：	恶
特性：	魔镜
身高：	1.2m
体重：	49.0kg

简介： 以高攻击著称的灾兽在MEGA进化后不仅攻击力进一步提升，其速度也得到加强，具备了和众强者一决胜负的实力。

www.dooland.com



洁白潇洒的灾兽的人气一直相当高，物攻也达到130，可惜速度始终不给力而且缺乏强力进攻技能。MEGA进化后首先解决的是速度问题，而物攻技能希望能多给点好的，顺便也借地方给火精灵吆喝一嗓子：就不能来点像样的物攻技能么？





试刀（つじぎり）

恶系技能，很容易打出会心一击，配合MEGA进化状态下的高速度先发制人，一击干掉对手也是很有可能的。

MEGA钢嘴娃娃

钢嘴娃娃



类型：欺骗口袋妖怪
属性：钢+仙
特性：怪力钳/威吓
身高：0.6m
体重：11.5kg

钢嘴娃娃的MEGA进化形态，脑后的大嘴变成了两个，大嘴的模样看起来也比普通形态暴戾许多，而且有各自的意识来支配行动。

MEGA钢嘴娃娃

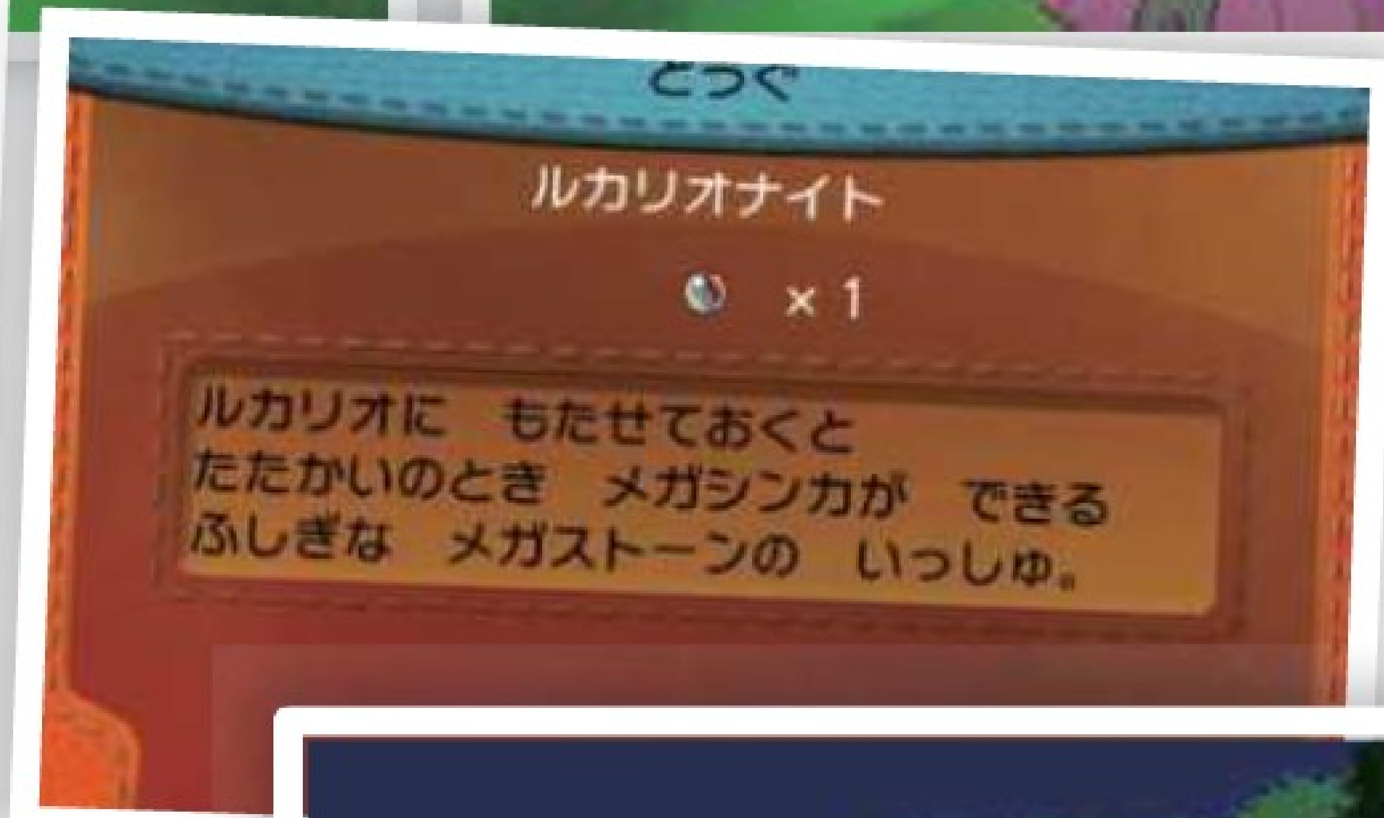


类型：欺骗口袋妖怪
属性：钢+仙
特性：大力士
身高：1.0m
体重：23.5kg

简介： 钢嘴娃娃在本作中增加了仙属性，MEGA进化后物防和特防都有进一步提升，而物攻由于特性变为物理攻击威力翻倍的大力士特性而也有提升。

钢嘴娃娃的大嘴由一个增加到两个，大嘴的面貌也都更加狰狞而且还有各自的行动……这种设定总会让人想到底谁指挥谁的问题，好吧，总指挥应该是爱丽丝——不对，是MEGA钢嘴娃娃的主大脑吧。



◄▲各个角度的MEGA钢嘴娃娃，有点像龙系小黑妹爱丽丝啊……

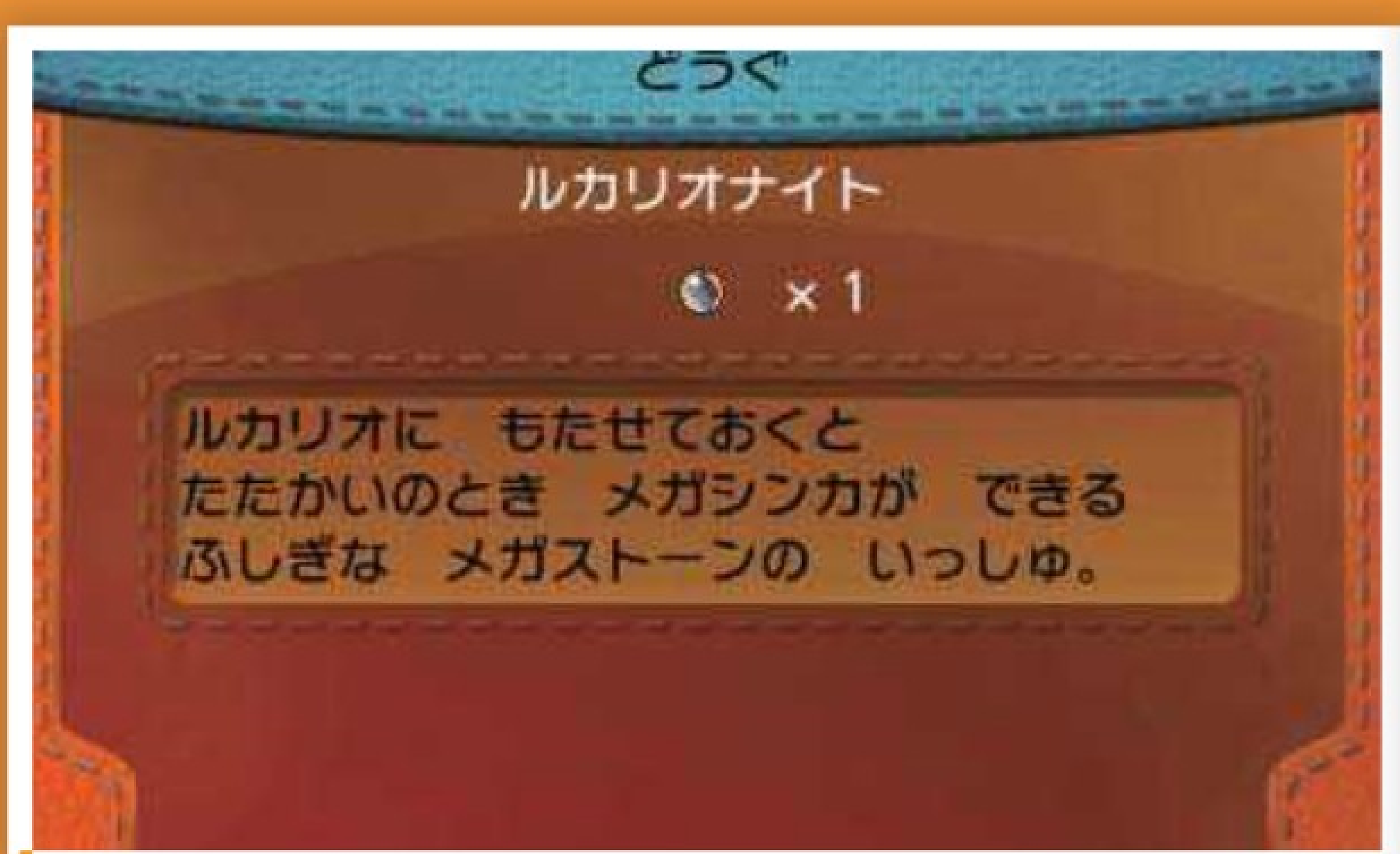
铁头（アイアンヘッド）

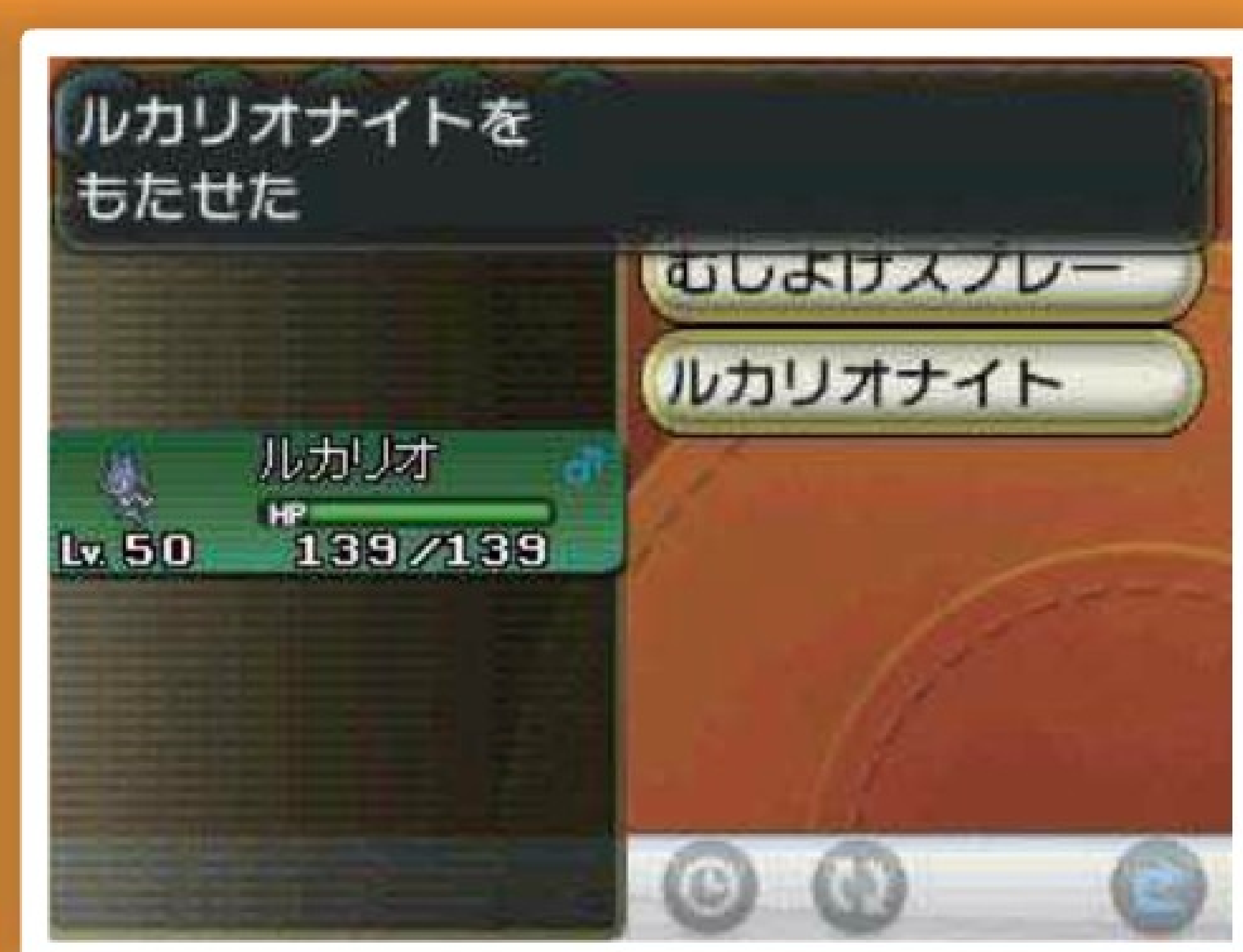
钢系技能铁头除了不俗的威力，先手攻击还会会有一定概率令对手陷入害怕状态。MEGA进化后由于有大力士特性影响，而使得其伤害输出更高。



MEGA进化的必要道具：MEGA石

在《X・Y》中，一些口袋妖怪在满足特定的条件时，就会在战斗中进行MEGA进化，而特定条件之一，就是使用道具“MEGA石”，而这些MEGA石是让口袋妖怪们MEGA进化道具的统称，不同口袋妖怪的MEGA石有不同的名称，比如卢卡里奥的是“卢卡里奥骑士”（ルカリオナイト），那么是所有口袋妖怪都有对应的MEGA石吗？这个目前还不得而知……





▲卢卡里奥的MEGA石——卢卡里奥骑士。

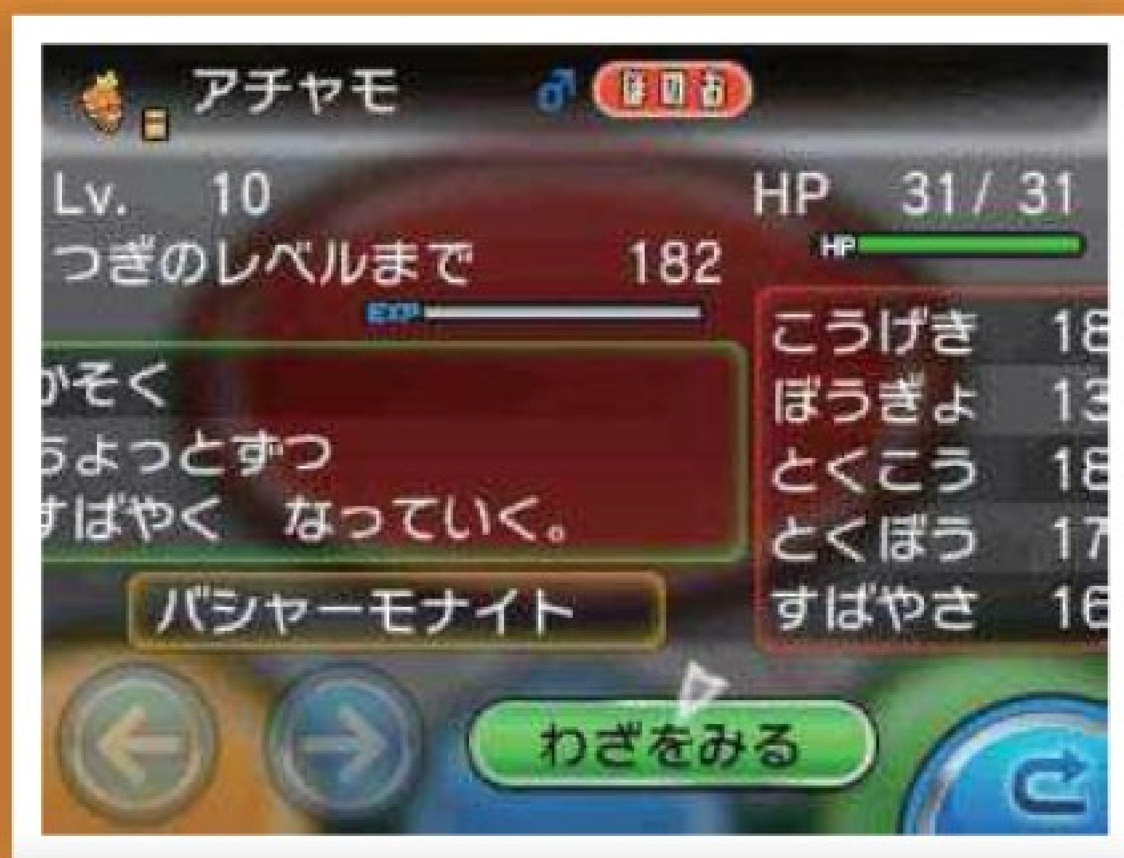
限时配信：携带MEGA石的小火鸡

在2013年10月12日～2014年1月15日期间，官方会通过互联网来限时配送礼物精灵——携带MEGA石“火鸡骑士”的小火鸡。把小火鸡培养进化成斗力鸡、再进化成和火鸡斗士，装备上“火鸡骑士”，就可以在战斗中实现MEGA进化，成为MEGA火鸡斗士，用心培养这只小火鸡哦。

而特性上，这只小火鸡是隐藏特性加速，配合MEGA进化后的高物攻，这小家伙很显然会在以后成长为速度和攻击力兼具的强者。至于普通的烈火特性的火鸡斗士MEGA进化后的特性，这个目前还不得而知——没猜错的话，应该也是猛火吧。











等级：10
性别：♂
特性：加速
技能：抓//叫声/蓄气/火苗
携带：火鸡骑士
精灵球：珍稀球
缎带：最佳缎带
主人名：XY

珍贵的MEGA石



要特别说明的是，这个随同小火鸡限量配信的MEGA石“火鸡骑士”在游戏中是无法通过普通方法入手的，只有在限定的时间内通过互联网下载到，可不能错过这个机会哦。

小火鸡的三段进化！

小火鸡

类型：雏鸡口袋妖怪
属性：火
身高：0.4m
体重：2.5kg



斗力鸡



类型：小鸡口袋妖怪
属性：火+格斗
身高：0.9m
体重：19.5kg



火鸡斗士

类型：猛火口袋妖怪
属性：火+格斗
身高：1.9m
体重：52.0kg



MEGA火鸡斗士

类型：猛火口袋妖怪
属性：火+格斗
特性：加速
身高：1.9m
体重：52.0kg

火鸡斗士的特征也是高物攻，而MEGA进化后其物攻进一步增高，尤其是特性加速实在是如虎添翼。

原本就高大帅气的火鸡斗士在MEGA进化后明显狂战士化了，特性也极其强悍，不过还是如前所说，不知道普通的火鸡斗士MEGA进化后会是什么特性。



火焰踢（ブレイズキック）



火鸡斗士的招牌技能火焰踢，高威力的同时还有一定几率附上会心一击和烧伤的效果，在MEGA进化后会拥有更强的威力。

MEGA进化的关键角色——馆主・柯妮

MEGA进化是超越进化的进化！

柯妮是本作登场的纱罗市道馆馆主，以发掘口袋妖怪潜力、使它们更强大为目标而努力的女孩子。除了口袋妖怪馆主，她还很擅长滑轮，在主角的冒险途中会和她多次相遇，会有很重要的作用。







纱罗市（シャラシテ）

纱罗市是一座风景优美的海边大城市，在城市中有一座被称为“大师塔”（マスタ-タワ-）的建筑，和MEGA进化有很大关系，而馆主柯妮，也是掌握MEGA进化秘密的关键人物。

新口袋妖怪

天线鼠（デデンネ）

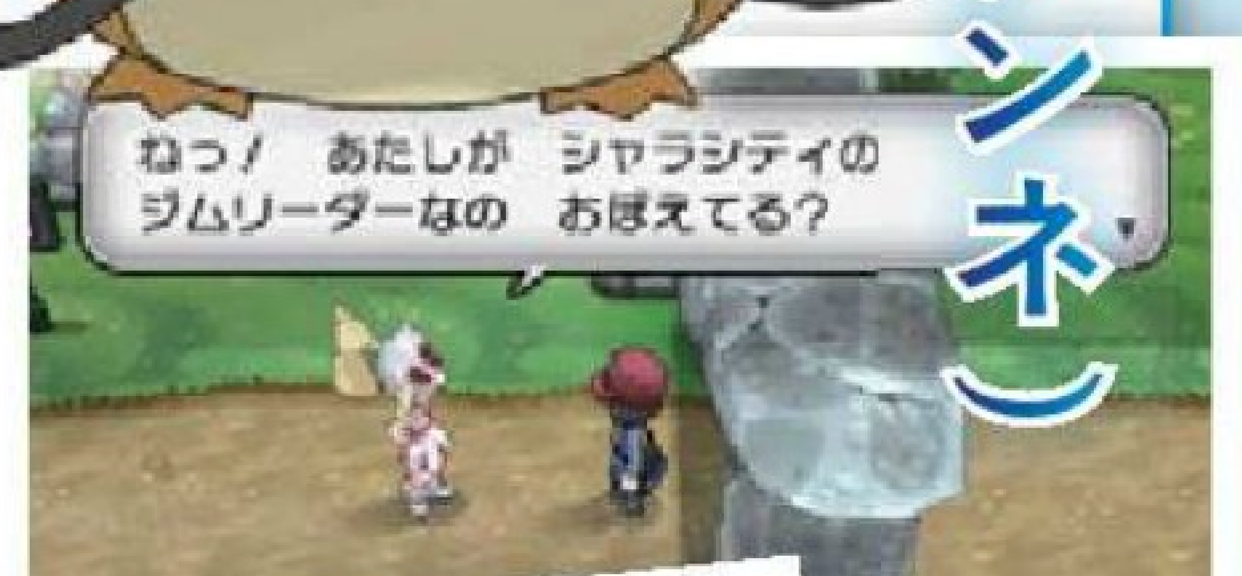




类型：	天线口袋妖怪
属性：	电+仙
特性：	颊袋/拾物
身高：	0.2m
体重：	2.2kg

简介： 圆圆的、拥有电和仙两种属性的可爱口袋妖怪，可以通过天线状的胡须发射电波来联系远方的伙伴，尾巴可以通过插座来汲取电能。特性颊袋（ほおぶくろ）是《X・Y》的新增特性，效果是发动果实时除了果实本身的效果，还会补充HP（没错，有点“《口袋迷宫》系列”的感觉）。

乍一看像是雷丘，但比雷丘小而圆很多，而从可爱程度来说，三代以来每作必有的可爱电系且不能进化的精灵很可能就是它，而非之前很多玩家猜测的发电蜥，虽说可爱，但不知道能力如何呢？当年电松鼠在催眠限制的比赛中使用电击波也是干扰的好手，相信天线鼠也不会差啊。







脸颊摩擦（ほっぺすりすり）

电系技能脸颊摩擦在令对方麻痹的同时还会对其造成伤害。

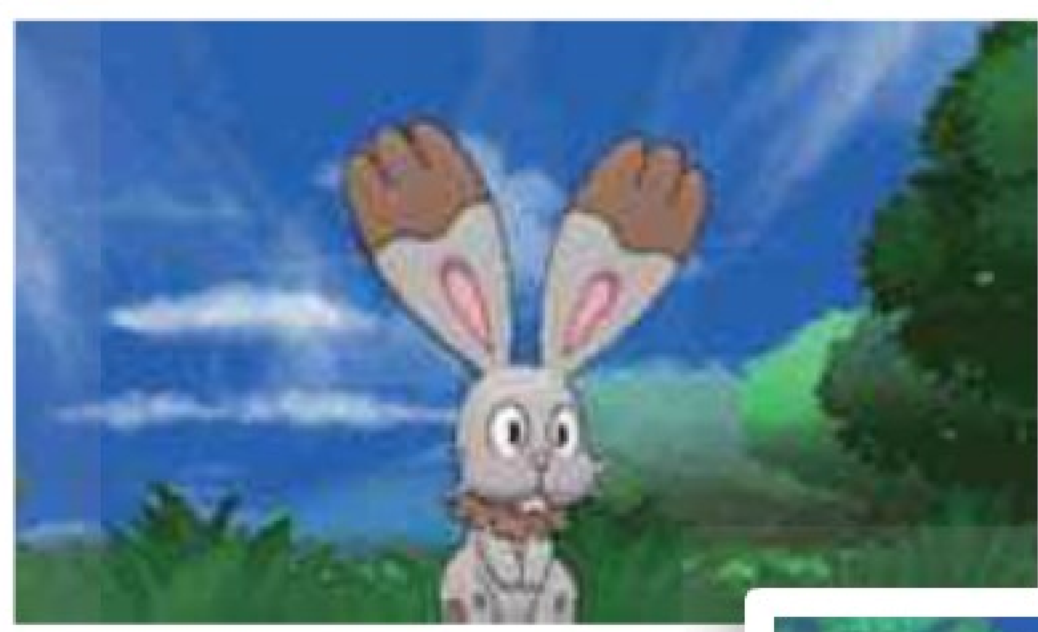


挖地兔（ホルビ-）



类型：挖洞口袋妖怪
属性：普通
特性：拾物/颊袋
身高：0.4m
体重：5.0kg

简介：用锹形的大耳朵挖地做窝的兔子，力量很大，即使是很粗的根也能切断，战斗中也会使用到这种力量。



乍一看会觉得隔壁梦工厂迪士尼什么的美国兔子走错片场了，这兔子虽然看着呆呆的特滑稽，但绝对是力量型的，如果有进化形态，应该又是一个地系的暴力大师了。



挖洞（あなをほる）

地系技能挖洞，在第一回合潜入地下，次回合攻击，钻地期间能回避绝大多数攻击，但被地震给攻击到会加倍……顺便吐槽下，这兔子看属性应该会有普通+地的进化形态，但看这张滑稽的脸，似乎又觉得会是几乎每作都有的那种很弱的无进化形态精灵……



骑乘羊（メェークル）



类型：骑乘口袋妖怪
属性：草
特性：食草
身高：0.9m
体重：31.0kg

简介：据说是最早和人在一起生活的口袋妖怪，能够用角来读取人的心情。卡洛斯地区有专门骑骑乘羊的地方，在那里既可以骑着它可以比跑步更快地移动，还可以骑着它跳跃落差。

以前公布的某个游戏图的街边就出现了的小东西，现在终于正式公开了，原来是小羊，虽说个头小但力气特别大，驮个少年依旧可以健步如飞。

刃叶斩（リーフブレード）

草系技能，操纵叶子像剑一样去攻击，威力高而且容易打出会心一击。





▲没错，骑乘羊进化后就是以前介绍过的进击羊。



在卡洛斯地区的某处，有专门乘坐骑乘羊的地方，比自己跑的速度快不说，还可以跳跃落差——看这个小家伙是不是有些熟悉，其实它进化了就是以前介绍过的可以骑乘的进击羊啦。

口袋妖怪特训！超级训练

超级训练（スパトレ，全称スーパートレーニング）是本作的一个新的系统，传统的培养方式是通过口袋妖怪之间的互相战斗来获得经验值、提升等级，而《口袋妖怪 X・Y》有了新的训练方式，只要在战斗以及特定的剧情之外，都可以随时通过3DS的下屏画面来选择。此外，玩家搜索系统（PPS）、口袋妖怪交流也都是通过下屏来随时开启。

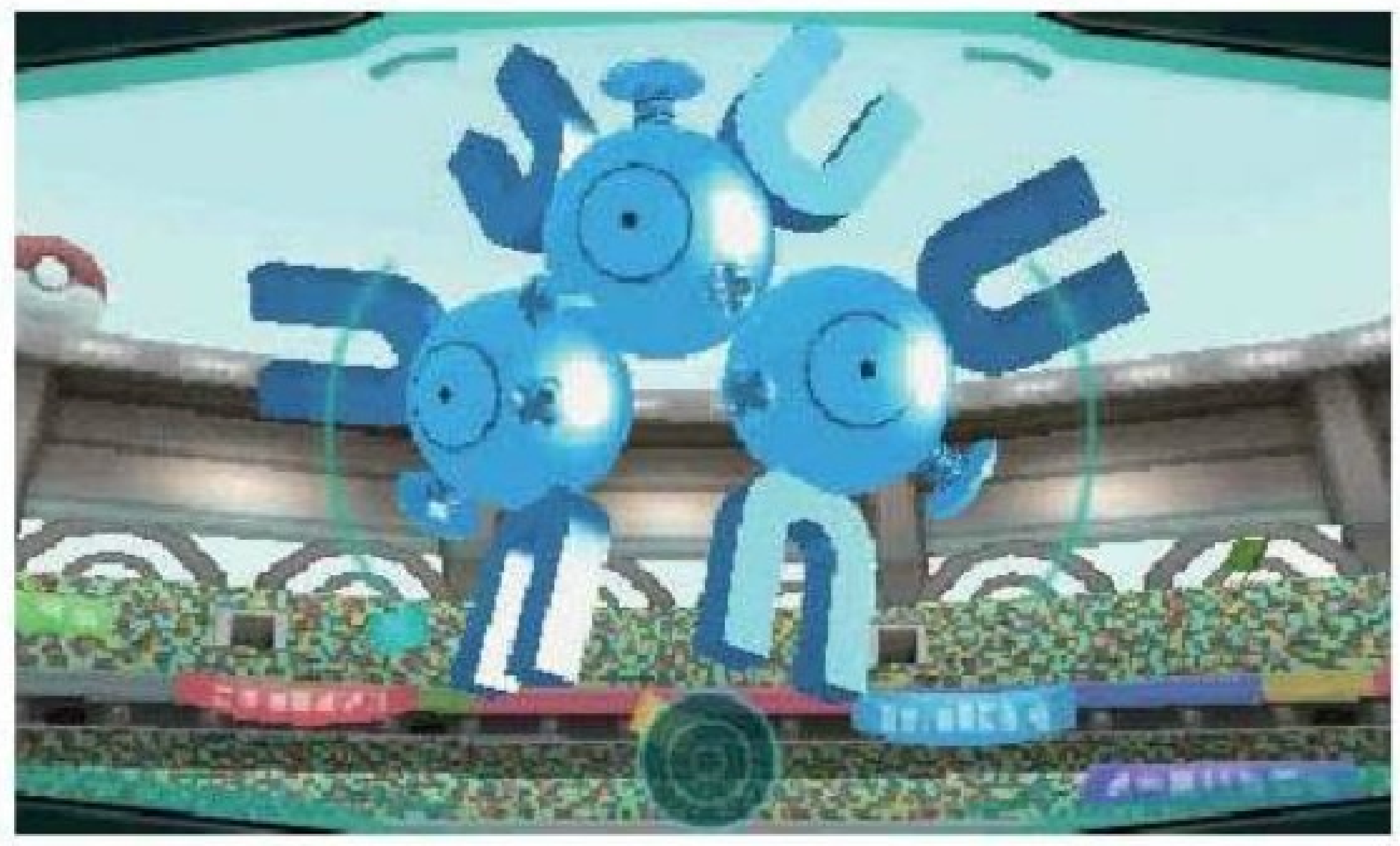


▲超级训练以及PPS、口袋妖怪交流都可以通过下屏的触摸操作来开启。

巨大口袋妖怪气球射门

超级训练的项目之一，和一个口袋妖怪形状的巨大气球机器人做对手，彼此进行瞄准目标射门的训练。开启裸眼3D机能，还会获得更优魄力的视觉体验，等游戏发售了感受下吧！





▲使用滑杆和触摸屏与气球机器人比拼射门，防守己方的同时也要尽量把球射进对方门中。

基础训练



使用沙包进行的简单基础练习，是超级训练之外的又一种轻松锻炼方法。在超级训练中入手了沙包后，就可以让口袋妖怪们通过自己打沙包的方式来自动成长，玩家则可以通过敲击触摸屏的方式来帮忙锻炼。

基础训练能在超级训练中查看，只要不在战斗中，就有口袋妖怪可以进行该项训练。

努力值/基础点数（きそポイント）



和获得经验值进而升级的超级训练不同，基础训练所得到的“基础点数”是一种更详细的数值，涉及到HP、物攻、物防、特攻、特防和速度，某项越多则该项的最终能力越高，以往通过打败特定的口袋妖怪以及通过道具来提升或减少，而本作则可以通过口袋妖怪自动的基础训练来提升，方便多了——说了这么多相信老玩家都看出来了，这就是系列一直以来的隐藏数值努力值，出于习惯以后这个依旧还是叫努力值。

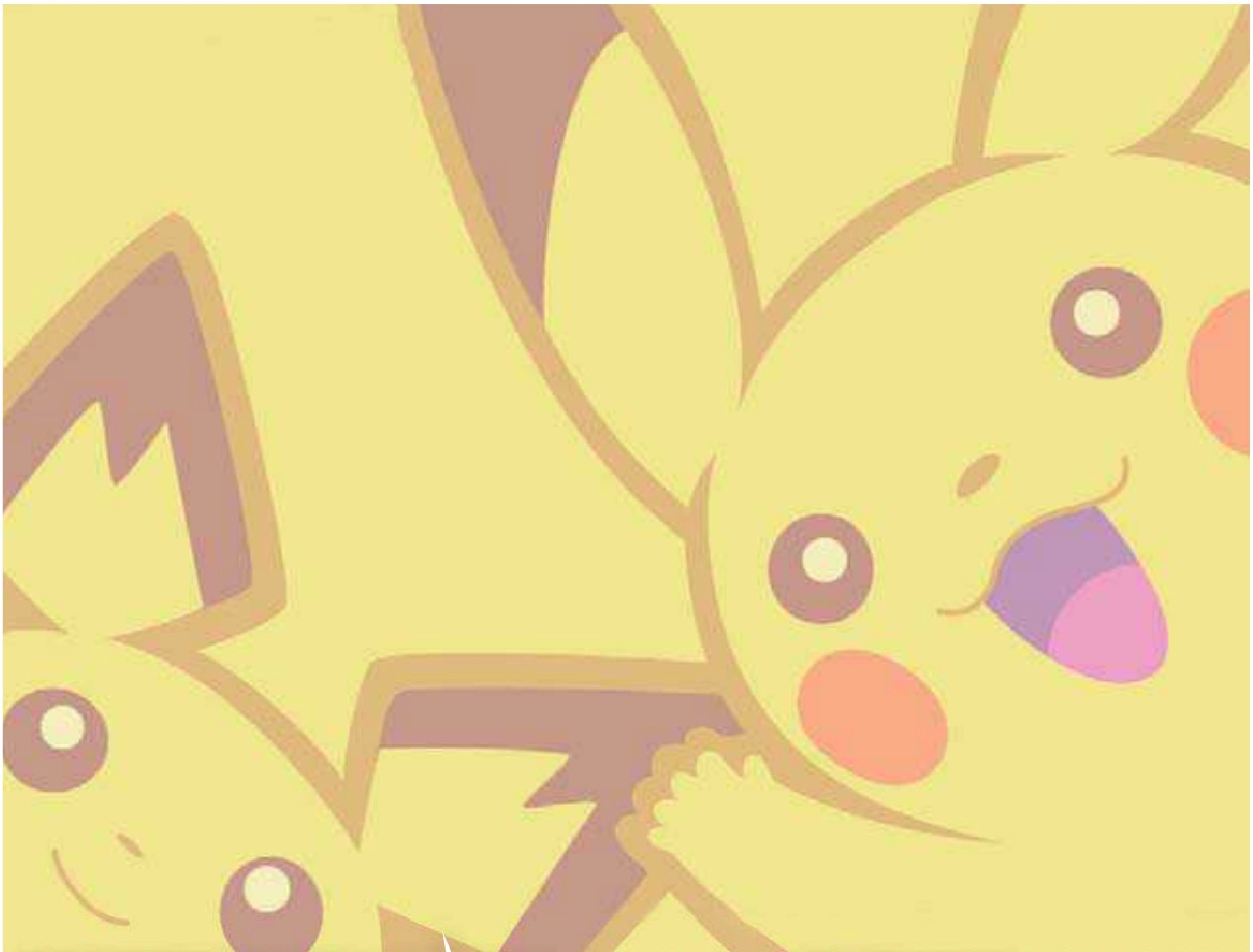
能力表

本作中的另一大相关进化是努力值终于成为可视参数了，而努力值在游戏中通过能力表和种族值一同显示出来。表格里面绿色的部分是种族值，这个是同种类口袋妖怪所共有的能力值。而外侧的部分就是努力值了，六围的成长状况一目了然。虽然种族值和努力值相对解禁，但选种的另一大要素一个体值目前看还是没能公开。

图中的能力按照顺时针的顺序依次是HP、物攻击、物防、速度、特防、特攻。







进化的口袋，进化的妖怪

——口袋妖怪进化杂谈

《口袋妖怪 X·Y》的更新总会时不时地给老玩家带来各种各样的惊喜，因为对于早已对系列传统了然于心的老玩家们来说，这次的很多新要素和变化都实在太出乎意料了，比如这次更新的MEGA进化，简直是惊为天人。在上辑的特别企划中我们一笔带过了口袋妖怪的进化方式，这辑我们就MEGA进化这个话题，来好好地聊一聊口袋妖怪的进化。

文/海的女婿　编/马修

口袋妖怪进化的现实原型

口袋妖怪的进化方式多种多样，但进化的目的只有一个——变强，即通过基础能力值的整体提升带来的能力大幅增强，而这个基础能力值，便是口袋妖怪的个体值。我们知道，口袋妖怪的能力值主要有三项：种类整体强度的种族值，这个在同种类之间是相同且固定的；此外还有个体值，这个千差万别，入手便后是固定的，无法改变；惟一可以改变的就是努力值，通过嗑药和打固定的口袋妖怪来增加指定的数值，最终让自己扬长避短。

这三个数值是厂商凭空想象的？当然不是！这三个数值本身就是来自于对我们现实世界的一个总结概括，举个例子：有个小学生叫小明，，由于人类的种族值关系，其力量注定不如猩猩、速度注定不如猎狗，但小明作为人类的智商种族值高，稍加动脑动手，就可以用陷阱轻易把原本单挑没有胜算的大猩猩干掉、通过骑车的方式超过猎狗——嗯，这个我们现在可以理解为特攻。



▲前一阵网上盛传的“用格斗技打败野生动物”中人类单挑大猩猩的下场，略血腥。大猩猩的拳力相当于10个人类中的壮汉，这是种族值差异，没办法的。

上面是种族值，那个体值呢？在同样年纪的孩子里，小明个子矮身体弱，不光打不过大猩猩，即便面对强壮的同学大强也甘拜下风，这就是个体值，个体值同样是固定的。

那么努力值呢？刚才说个体值时，可能很多人会说，小明身子弱可以通过举哑铃等的锻炼来增强体质最终打败大强的——这个是非常有可能的，在原本瘦弱体质外增加的这部分，就是小明通过个人努力获得的努力值。

但如果就这么一直是小学生，小明的能力也很快就到达顶点了，即便当了孩子里的小霸王，来个孩子他大表哥老叔什么的成人也可以一脚把他踢飞。但小明是一直成长的，中学时进入青春期后身高猛长，到大学时停止长高后又开始往宽了长，到25～30岁宽度也够了便开始前后长……很显然，小明正在越来越拥有成人的身材与力量，与此同时，随着大脑的发育越来越成熟以及知识获取量的增加，其特攻也大幅增加——例子中的小明从小学生到青少年到成人，这一系列的成长，我们恰恰看做是人类的进化。

口袋妖怪的进化便是这种前后差异巨大的成长，当然了，游戏和现实还是有差异的，现实中即便我们养个小仓鼠也能眼看着它一天比一天长大，但每升一级其体态便变大一些的设定在游戏中显然无法实现，由此才有专门的进化这一概念。

《红·绿》：进化系统的奠基

既然说进化这个要素的进化，我们自然要以时间为顺序，虽然俗但这也的确最能直接展现这个系统在整个系列中的进化的。我们先从最早的《红·绿》开始说

起，《红·绿》的进化系统在全系列有什么特点呢？答案是：奠基。嗯，以上问答是废话。但和战术系统不同，包括进化在内的培养系统在初代就已经有了相当完整的框架，以后再进化，也都是在此基础上进一步完善，直到——笔者码下这段文字的今天。

升级进化

升级进化系统无疑是初代最伟大的设定之一。至今仍是系列进化种类最多的方式，而后来很多如亲密度进化、能力进化、时间进化、地点进化、技能进化等诸多进化方式，也都需要起码再升一级才能完成进化，其影响可谓巨大。而且升级进化极有可能是游戏制作人们最早萌生出的首个升级方式，因为这个升级完全符合前面我们罗嗦的那一堆小明的成长历程。而与后来的进化方式相比，升级进化的最大特征是水到渠成，船到桥头自然直，到这



个等级了就该进化了——就像小学生小明，初二了快速长高、同时说话公鸭嗓子了。当然，现实中是不可逆的，不过游戏中我们还可以通过按B取消或携带不变石来避免进化，这样做当然是培养100级的萌物或鲤鱼王、铁甲蛹什么的。

总体上来说，升级进化就是再现最符合现实中人以及其他众生的自然成长，当然，老、死这些在游戏中就不必还原了，否则辛辛苦苦培养到七八十级却发现自己的口袋妖怪老态龙钟、再培养直接寿终正寝送紫苑镇墓塔长眠去了，那该多闹心。所以说在40级以前，口袋妖怪的等级的确可以等视为现实中的年龄，但再以后就绝对没关系了。当然，升级进化本身也最能体现量变积累到质变的这一哲学说。

交换进化

交换进化在现实中是没什么依据的，没有哪两个小学生因为换了爹就身材智商暴增成为博士生。很显然，在初代的设定中，这个是在交换和进化两个系统都确认后，出于鼓励玩家间进行交换而进行的一项奖励类的进化。事实上在初代中，隆隆石、鬼斯通、勇吉拉这些如若作为通关用都已经很强大了，但官方明确表示：还有更强大的进化，你动心不？有了这个设



定，相信再内向的玩家也会找其他玩家交换一下进化，而这也很显然有利于改善不同性格之间玩家的关系。

关于交换的理由，在电视动画中有不止一次的出现过，交换的原因往往是交换出的口袋妖怪和对方更合适——最明显的就是小光那喜欢战斗的叉尾鼬和小智那喜欢选美大赛的手尾猴的交换，两个精灵真正是如鱼得水般开始了新的生活。那么用动画里的这个解释来套用回游戏中的交换进化，“换到更大的发展空间的平台”是否会是更合适的说法呢？还是算了吧，太牵强太生硬了……

道具进化

道具进化也是初代的三大进化方式之一，和交换进化的创意到底哪个在先哪个在后不得而知，不过道具的确比交换进化是简单多了，使用进化石随时随地进化，连练级积累的麻烦都没有。但这种进化也有别的麻烦，之前形态升级学到的技能在使用道具进化后就完全学不来了，虽说本身也有不少实用强大的技能，但贪心想把好技能都囊括还是要先在之前的形态把技能学到后再使用道具进化，然后再回忆技能什么的，当然，由于不少实用的技能如今都可以通过技能机学到而第五代的技能机又是无限制使用，所以道具进化的条件往往也更宽泛了。而且和交换进化不同，

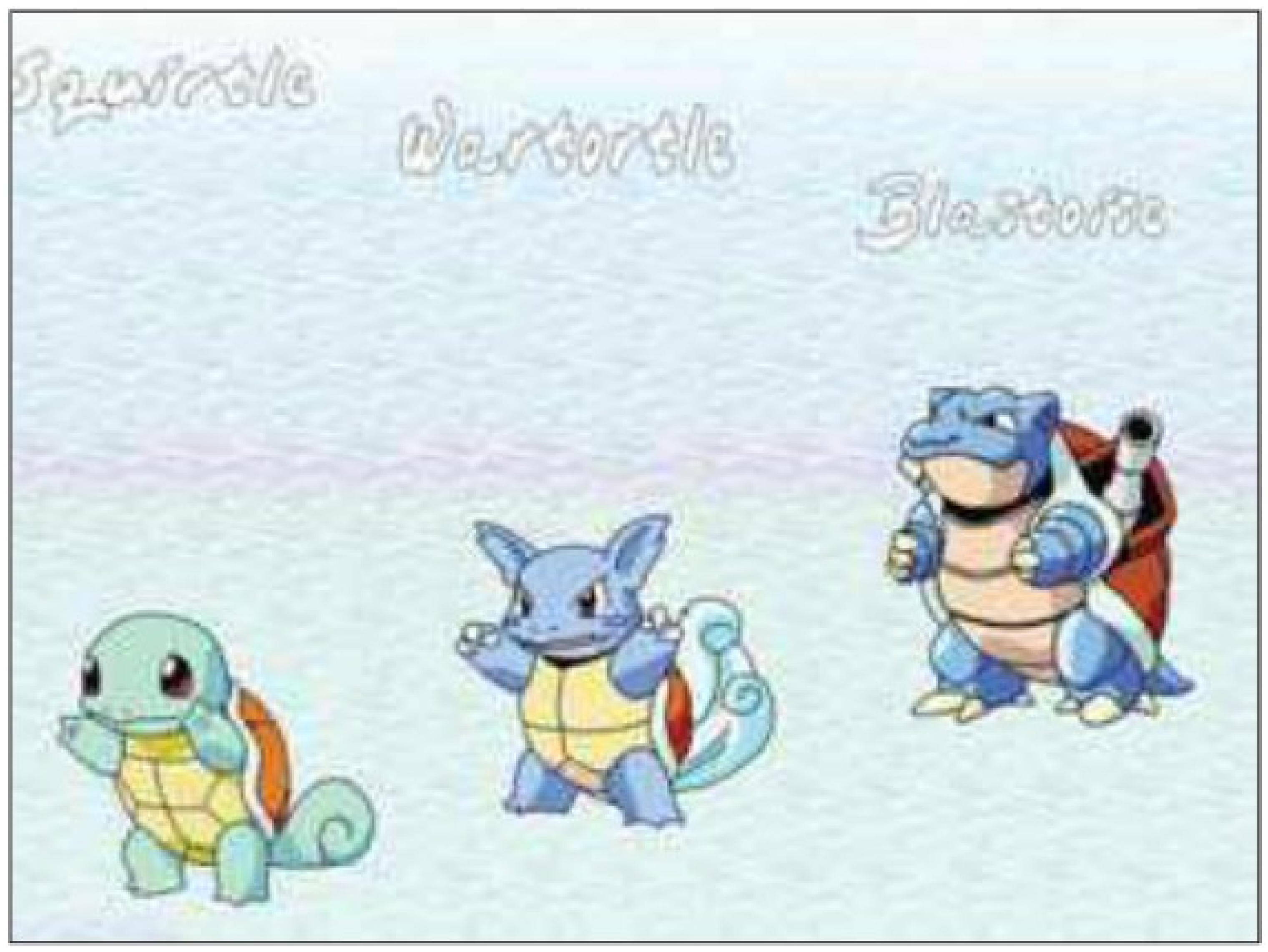


这种进化一直在发展持续。

对于这种进化，同样没有像升级进化那样值得深究的，无外乎是类似于石中剑那种——勇士获得了专门的武器防具而成为超级勇士什么的，不过进化后由于技能成长几乎重新洗牌，因此相较于其他进化方式，道具进化的使用更加自由、尤其在今天这个技能机可以随便用的年代。

初代的三级进化

初代的主角精精灵便确立了游戏的一个进化标准——三级进化（即二段进化），虽然对于100级的设定来说，即便到三级进化也未升级到一半，但对于从始至终都伴随主角取得联盟冠军的主角精灵来说，其进化往往和流程息息相关。



▲相比于进化后也暴躁的喷火龙以及第二阶段也很稳的妙蛙草，杰尼龟的三级进化更符合可爱→张扬→实力内敛这个常规的成长过程。

而三级进化、尤其是主角进化，往往都有这么一个规律：第一形态小而可爱，第二形态大一些但往往透露着或桀骜不驯或活泼张扬，第三形态则大都大体型但从外表到性格大都沉稳内敛起来。这个过程相信很多上了年纪的玩家会非常熟悉，没错，这个进化就是我们自己——小时候乖巧可爱，大了些有了独立意识而叛逆自我标榜，然而真正成人了具备了独当一面的能力后，更多的人往往是选择了沉默和内敛，能力和张扬越来越成为反比。

和主角进化相类似的，就是波波这类精灵的进化了，从小小的波波到大一些的比比鸟到气场特强的比雕，虽说后来可能被嘟嘟利等取代，但拿它通关的亦大有人在，不为别的，这是最初入队的野生精灵啊。



▲咦？现实中的绿毛虫！

当然，这也不是适合所有的三级进化的，比如说巴大蝴和大针蜂，纯粹是正宗的昆虫的三级进化，这个与原型吻合得简直可以指责制作人偷懒了，但这两个早早进化的虫系精灵虽然在初期能给我方带来强大的火力，但随着游戏难度的进一步提升以及其他精灵们的变强，这两只昆虫往往也会成为最早一批被存进电脑箱的最终形态精灵。

而迷你龙进化到快龙，则和前面的两种都不吻合，从前两个形态的蛇形身躯进化成最终的暴龙外形，尽管快龙可爱的外表冲淡了不少暴龙外形带来的戾气，但准神兽的实力还是有目共睹的，而且快龙的进化奠定了600系准神们的基础——进化慢，但进化后实力拔群。



一般的二级进化

相比于以上的种种进化，大多数精灵在初代、或者说早期，都是典型的升级二级进化，而这一部分中，也注定将诞生大多数平庸的、构成整个生态系统之一的精灵，但不等于其中没有强者，且不说如今依靠进化辉石而成为消耗主力的一众精灵们。地鼠这种依靠特性捕杀钢系盾牌的狠家伙至今出场率也不低——当然，那是在以后了，在没有特性加持的初代，三地鼠还是挺平庸的。不过如果说早期二级进化里皆路人化，那显然就有失公允了，比如暴鲤龙、椰蛋树、风速狗等。其实即便是不进化的乘龙等，也不乏出类拔萃的强者。



▲猴怪和火爆猴。

至弱到强大的鲤鱼王

玩初代时候，相信很多人对鲤鱼王都有极深的印象，这个在月见山入口处被人诓去50买下的精灵，实在是弱得让人无语，即便后来学会撞击也是极弱。不过一旦培养到进化，那可真的强大到让人目瞪口呆了，尤其是流程中前期便有这么一个强大凶悍的家伙加入，实在是比普通的路边精灵乃至主角精灵都强上许多，简直称

得上是励志大戏了，如此相信没人觉得在月见山口那50花得冤枉了吧？起码对笔者来说，无论是初代还是《火红·叶绿》，都要在进山前买下鲤鱼王，然后在精灵遭遇率高的月见山洞中练级、直到进化出暴鲤龙……



▲既然叫鲤鱼王，就肯定不是一般的鲤鱼不是？

这种进化在现实中的原型，无疑是来自于鲤鱼跃龙门的传说，虽说现实中的鲤鱼也不强，但在游戏中总感觉鲤鱼王更加被有意弱化了……

进化改变物种

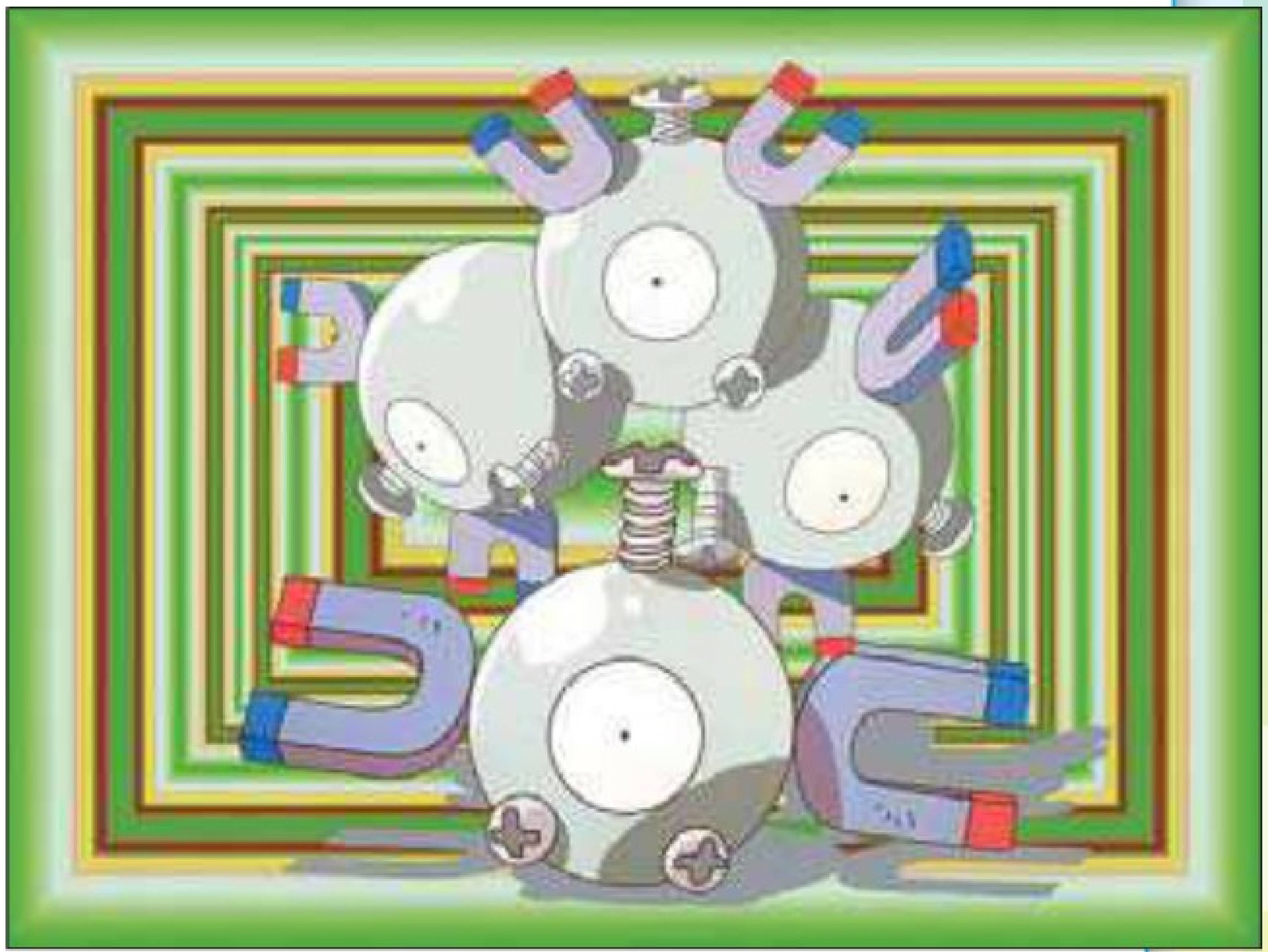
前面我们说到的进化精灵中，有两种进化到最后连物种都变了，一个就是由无足类进化成暴龙外形的快龙，一个是从鲤鱼进化的暴鲤龙，而游戏中在进化后连原型物种都改变的在初代还真不少，除了之前说的这些，像尼多王、尼多后、铁甲暴龙都是从四足行的兽类进化变成了双足的暴龙类，而从响尾蛇变成眼镜王蛇的阿柏怪一家虽说近亲但也改变了物种。而这种进化在系列以后的作品中也都不止一次出现，像沙漠飞龙的三级进化基本上就是三个完全不同的物种了。放开物种的束缚，这对于设定口袋妖怪的进化显然也有了更大的发挥空间。



▲从铁甲犀牛到铁甲暴龙，直接变了物种。

多合一进化

初代中的进化多种多样，有一种让人颇觉新奇的，是那种原本由一个变成多个的形态，如瓦斯弹到双弹瓦斯，初代看起来如同细菌分裂一般；小磁怪则由一个变成了三个，大概是磁力作用？如果说以上还可以理解，那么地鼠这种有现实动物原型的精灵变成三地鼠就实在是想不出来怎么进化的了，难道是三个大个的地鼠挤在一起？真相，也许只有在官方真的公布三地鼠地下部分的身体，才会有明确的答案吧？



《金·银》：配合新系统的进化系统

从《红·绿》到《金·银》，游戏的变化是非常大的，大到至今老玩家们想起《金·银》都会回忆起当年的各种美好体验，无论是画面还是战斗系统乃至属性平衡，其进化都影响深远至今。而作为初代已经相当成熟的进化系统，在本作中又有哪些进化呢？这里我们来看一下。

幼体形态

这个本身其实不该算进化部分的，但也涉及、而且只涉及到进化，所以还真就只能放在这里来说了。所谓的幼体形态，就是把初代的一些初始形态给再度退化，出现幼体形态，这样的小家伙都非常可爱，能力当然也都不用指望了，尽管对进



▲皮皮一家子。

化后和最终形态没有任何影响，但随着旧精灵的第三进化形态出现，玩家们也不得不无奈地面对这样一个事实：不少有幼体形态的精灵们，已经拥有三级进化了……而这种形态的出现，难道是那些本来体型就不大的精灵们的初级形态还不够小？

旧精灵的再进化

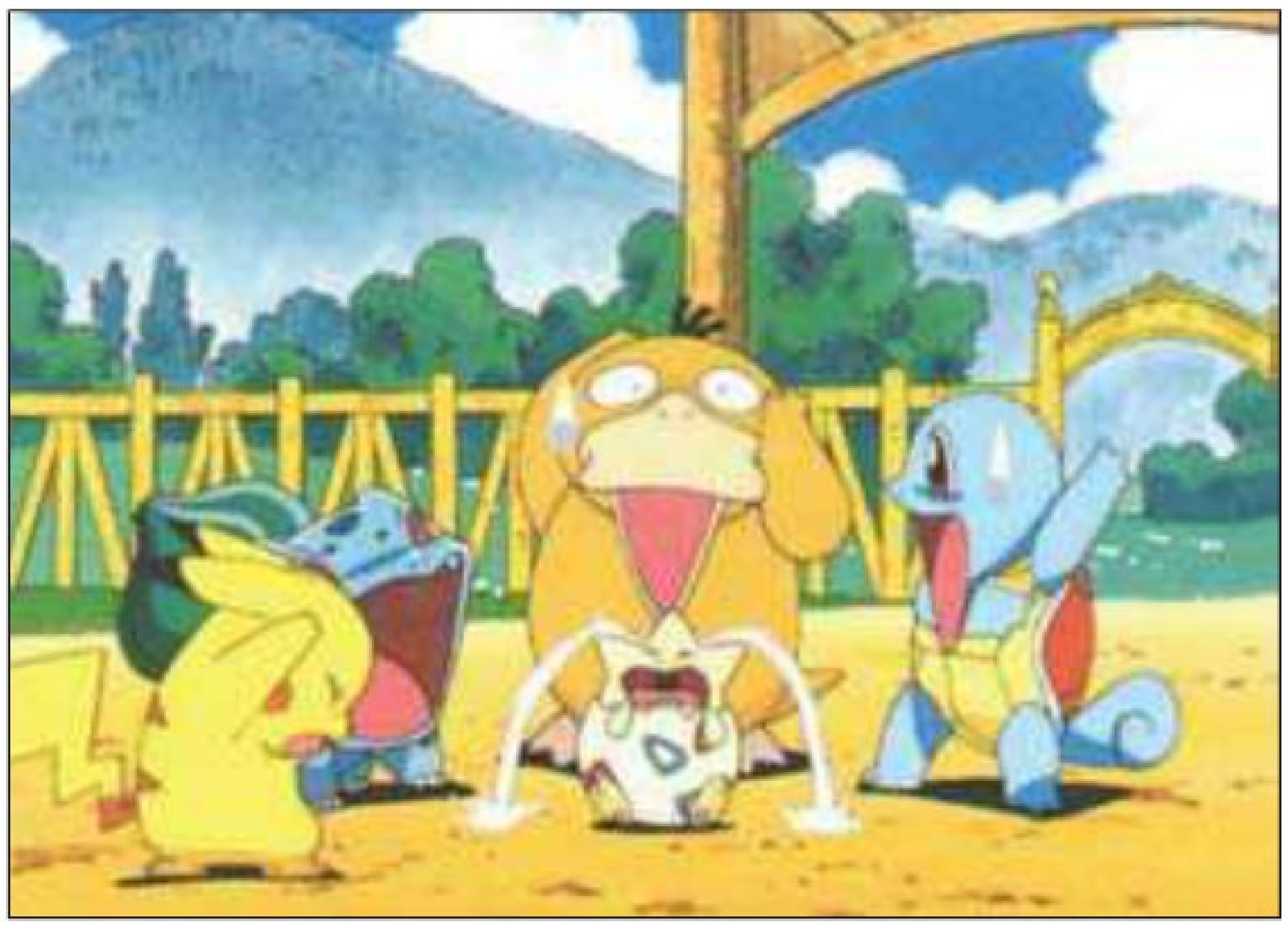
比起幼体这个卖萌设定，《金·银》在旧精灵身上打主意的再度进化形态就非常实用了，其中主要是初代中已经完成二级进化但实力平平的一些精灵，还有的则是如伊布这样的新分子进化形态，这些原本在初代中可以一搏的旧精灵在拥有了新的进化后，就更加强力了，而这些新的进化往往都与新的进化系统息息相关——或者说，它们是新系统造就了一批强者。



亲密度进化

接着说幼体形态，理论上说那种很小的、前作精灵退化的形态才算幼体形态，但像波克比这种下半身还套着蛋壳的小东西，以及那宝宝们特有的弱实力，不把它算进幼体形态很不公平——总而言之，小宝宝们都很弱很小很娇气，而对于这些小家伙，我们作为训练师就不仅要对其严加训练，同样也要倾注爱心，而这也是多数幼体形态进化的条件，即亲密度进化——很显然，亲密度进化参照了现实中的育儿过程。在生活中，父母要帮着小宝宝克服翻身、说话、爬、行走等各种在成人看来

轻而易举的事情，但如果以自己为参照而像对成人那样进行严格训练得到的只会是小宝宝们的哇哇大哭，而做父母的又能有什么办法？所以要用各种哄的方法来让小宝宝成长起来。



▲小宝宝们可是很爱哭的。

那么游戏里呢？幼体精灵们虽然不必从走路那么基础的学起，但基础能力值之低也是毋庸置疑的，训练师除了常规的帮小家伙们升级变强，也必须倾注爱心，包括战斗胜利、按摩、长时间带在身边等各种方法，从而让小家伙与训练师的依赖度信任度大增——体现在游戏中便是亲密度，当亲密度达到250后，小家伙再次升级便会进化了！而此时玩家所经历的，已经不仅是培养进化一个小精灵，而是小小地体验了一把拉扯小孩子的艰辛。

当然，要我们用心去培养爱心培养亲密度的也不光有小宝宝们，有些大家伙如果你对它们够体贴，它们也会给你惊喜，像大嘴蝠进化成叉字蝠、吉利蛋进化成快乐蛋，对象无论大小，有爱就有奇迹。



昼夜进化

时间进化这个进化方式，起码在《金·银》中是属于亲密度进化的分支的。我们知道，《金·银》中的昼夜系统最大的影响就是同一地点出现的精灵种类不同，而在进化上的影响，则是伊布的分支进化。在拒不使用进化石的情况下，一直带着小伊布战斗，当亲密度达到250的时候再升级，伊布就自然而然地进化了！不过在当时，经常会有玩家发现伊布进化得总不是很遂自己的愿，尤其是游戏时间有限、只能在固定时间玩游戏的，因为这正是第二作昼夜概念对进化的影响——白天进化成光精灵，夜晚进化成月精灵。当然，对于当年除了不走时间的盗版卡别无选择的国外内家来说，这种昼夜带来的影响更是难以体会。



那为什么同样的精灵，在白天和晚上会有不同的进化？这个其实就涉及到《金·银》本身的世界观设定了，相比于其他作品，《金·银》有着浓郁的古韵和风，而自于东方文化的阴、阳即对应游戏中的夜晚与白天，而恶属性的月精灵与超能属性的光精灵亦同样阴阳相对——也可以说，同样的成长，在白天和夜晚将成长为不同的方向。当然了，即便是恶属性的月精灵，在游戏和动画中往往也都和作恶没直接的关系。

顺便说下，这种进化方式在第三世代变得模糊起来，原因是第三世代取消了昼夜系统，但由于有真实时间制，因此在白天晚上的时间段上，还是会影响到这两种精灵的进化。

www.dooland.com

能力进化

在初代的退化形态幼体精灵中，巴鲁郎是少有的不在亲密度上跟玩家磨磨唧唧的小家伙，但不等于这熊孩子的进化方式不难为人，事实上对于初代稀里糊涂就打通关的玩家来说，巴鲁郎的三个进化方式简直让人抓狂：因为它的进化是看20级时的物攻物防两项能力值，物攻大于物防进化成沙瓦郎，物防大于物攻进化成艾比郎，物攻和物防相等则是卡波郎。

当时很多玩家都为了这个煞费苦心，后来才总结出用增加努力值的道具来实现进化，当然，其中最困难的还是要求物攻和物防完全相等的卡波郎。巴鲁郎的进化在系列作品中至今仍是独一无二的，没有第二个精灵可以以这种方式实现进化。而这种进化形式，大抵和进化后三个形态的战斗风格有关。



其中沙瓦郎的攻势最为凌厉不说，还有两招打空了便自残的反弹技能，在初代大多数走中庸路线的精灵中，如此拼了命去强攻的还是非常少见的，所以物攻大于物防，才能进化出这种极端的精灵。

而原型来自于现实中拳击手的艾比郎，在战斗中似乎更强调攻守得当——不过这也只是拳击这个运动的原型是这样的，事实上就种族值来说，艾比郎同样轻防守而重攻击，不过在第二世代，艾比郎更倾向于技巧型的精灵，即可以打出各种属性的拳法来实现打击面的全面，可艾比郎的特攻种族太低，拳类技能也大多不如踢类技能——而艾比郎真正挥拳大战，已经是第四代技能的物攻和特攻重新划分，首先各种拳术都成为物攻终于让当初能学会各种拳法的配招能行得通，尤其有铁拳特性的加成，更是个优秀的攻击手，但当初设定进化时其物防大于物攻的攻防兼具的设定，是已经完全看不出来了。

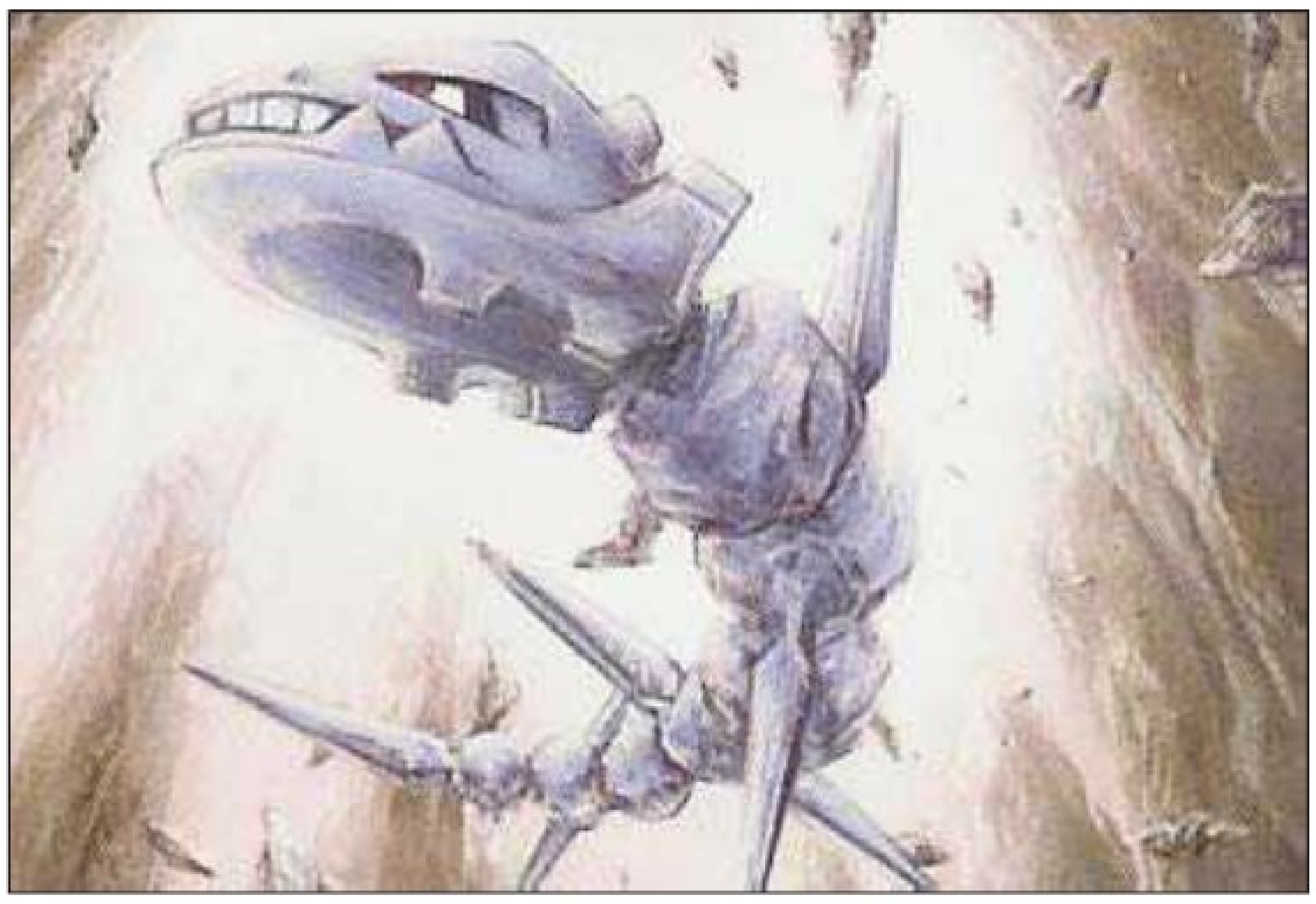
第二世代还给这哥俩加了一个兄弟，就是巴鲁郎的第三级形态卡波郎，卡波郎的技能原型来自于南美的格斗术卡波拉，这种舞蹈般华丽的格斗技能由于频繁地变换重心和着力支撑点，因此在其施展鬼魅般凌厉攻击的同时亦有相当不错的防守，在攻防一体上来说，攻击和防御相等的这个进化相比于沙瓦郎和艾比郎，除了条件苛刻一些，并无违和。而配合威吓特性还可以走防御路线，在防守上来说，其实卡波郎比艾比郎的表现更出色。



▲卡片游戏上的卡波郎，站立姿态还蛮可爱的。

携带道具通信进化

说个笔者的糗事，在当初玩《金·银》时，开启了全国图鉴后自然就开始为了集齐图鉴而努力，其中206号土龙和208号大钢蛇之间的飞蝎还没遇到，显示的是问号，因此以为大钢蛇是土龙的三级进化形态，毕竟都是地包天的嘴巴还都没有脚……后来才知道，大钢蛇是大岩蛇的进化形态，而其进化方式，也是《金·银》新增的携带道具通信进化。



这个其实和通信进化一样，更大的意义在于让玩家对新系统有更加深刻的印象和更为熟练的使用，如果说初代的通信进化主打的是通信功能，二代则更强调携带道具的重要意义——事实上在第二世代中，如果单纯去和NPC打，可以随时使用道具，携带道具的意义还真不大，真正体现其战术用途的是不能使用道具的对战，因此作为惟一对战斗影响的携带道具便至关重要。而在平时，为了提醒玩家这个系统，除了各种完全不影响发挥的属性加成道具，便是携带道具通信进化，而且都是旧精灵的新形态。至于为什么还要通信，原因自然是鼓励玩家之间联机啦。

值得一提的是，第二代的携带道具通信进化的精灵之一——呆呆王，在1997年中官方首次公布新作时便公布的新精灵，而当时对其进化方式的描述是：1万次里才有一次的偶然进化意外。也就是说，在正常的升级进化中，有万分之一的概率长舌贝会咬到呆呆怪的脑袋。大概官方也觉得这种进化方式太过随意而坑人，加上转为对应GBC又赢得了更充分的开发时间，因此才有了今天携带王者之证通信进化的呆呆王。



平行进化

进化本身就是一个从弱到强的变化，不过在《金·银》中，飞天螳螂的进化却打破了这个束缚——同样依靠携带道具通信进化的铁甲螳螂和进化前的飞天螳螂的种族值相同，都是500；但能力分配不同，飞天螳螂擅长速度和物攻，铁甲螳螂则擅长防御和物攻。而且属性的变化也带来了防守上的一些差异，虽说是系列仅有的一个特例，但螳螂兄弟的存在就是在向所有玩家证明：进化，不一定要更强大。



《红宝石·蓝宝石》：三个独一无二的尝试

第三世代的开篇之作《红宝石·蓝宝石》带来的变化非常大，除了性格、特性两大要素的引入，画面、音质大幅进化以及庞大的海域潜水这些，在进化系统上，Gamefreak也进行了积极的尝试。而后的《口袋妖怪竞技场》RPG模式、《口袋妖怪XD》以及《火红·叶绿》的重制以及最终的资料篇《绿宝石》，第三世代的7个版本正统作使得系列全部精灵可以统统收集，因此精灵的进化方式也是最终集合了整整三个时代之大成，不过这里还是仅介绍第三世代在进化系统上的创新，而介绍后我们会发现，第三代开创的进化系统的几乎都是对应专门的精灵，反倒是前作进化与多形态融合后的系统在以后真正得以发扬光大起来。

性格值分支进化

在最开始我们说过影响口袋妖怪能力的三个数值：种族值、个体值和努力值。而第三代随着性格系统的加入，对能力进行增减的性格也成为口袋妖怪选种培养的又一大重要参考要素。而涉及到性格的隐藏数值便是性格值，如果说性格对能力的增减影响还可以用小明同学来举例的话，那性格值就没法用小明来举例子来说明。总之大家知道这是个涉及到性格的隐藏数值就好，所以在早期的修改器中仅仅强制修改了性格和特性、个体而不生成对应的性格值的话，破绽还是很大的。

按照系列的惯例，新的系统总要有些设定让玩家注意一下，性格值系统也是一样，而最让人印象深刻的无疑是性格值——但和巴鲁郎的进化不一样，物攻物防都是可见能力，而性格值是隐藏的，所



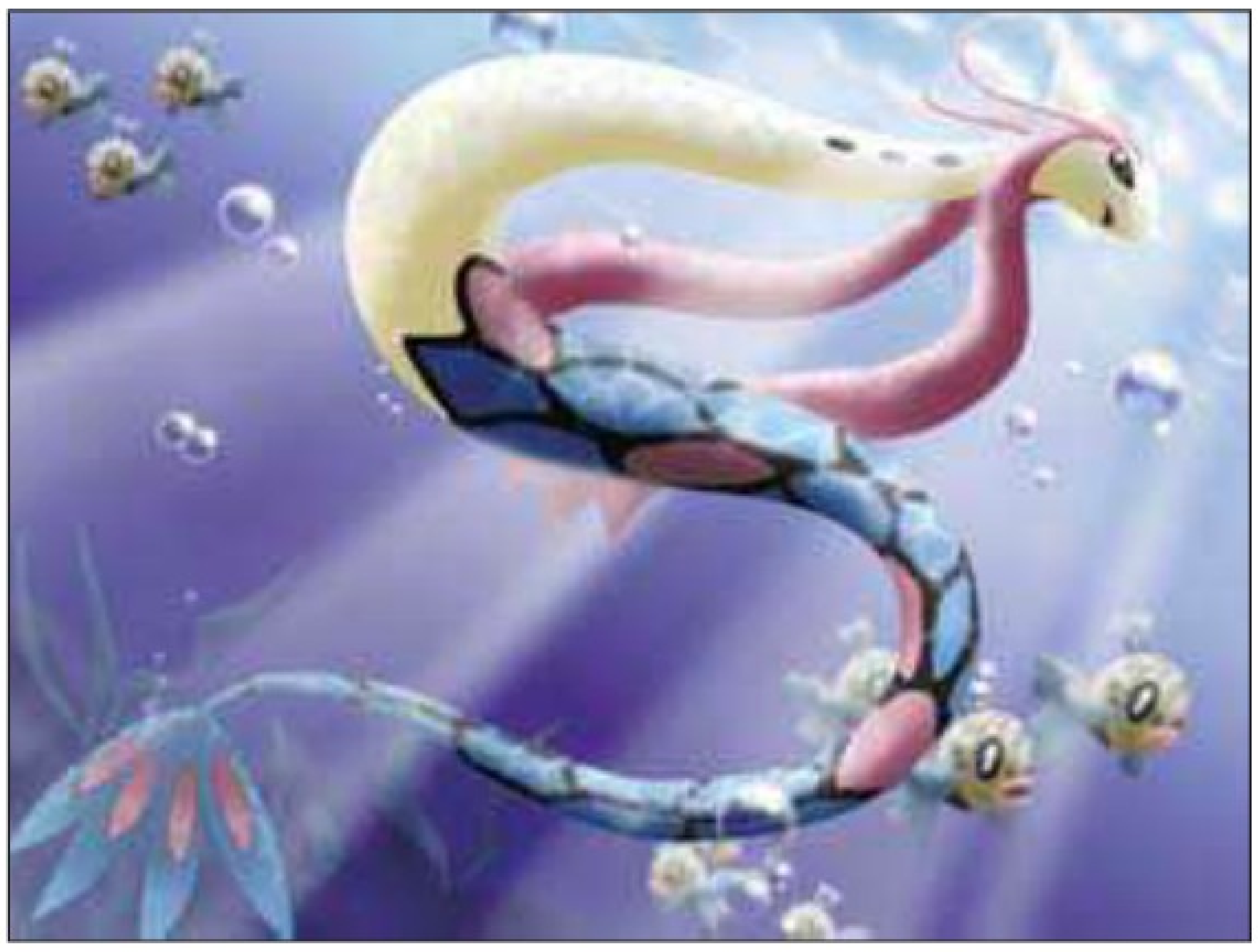
以性格值影响下的刺尾虫的分支进化并不讨好，具体就是，在性格值尾数小于等于4时进化成甲壳蛹、最终进化为狩猎凤蝶；而性格值尾数大于4时则进化为顿甲茧，最终进化成毒粉蛾。这使得很多玩家在捕捉刺尾虫后培养进化时无从下手，因为这和玩家可控可见的任何要素都没关系，而玩家又可以直接去抓甲壳蛹和顿甲茧，使得这种进化系统更像是随机——其实在捉的时候性格值便是固定，这本来也是随机。

一直到现在，刺尾虫仍然是惟一以这种隐藏数值来决定进化方向的精灵，好在其第二形态一直比较好捕捉，因此也没算太为难玩家。

美丽度进化

第三世代的选美大赛系统为口袋妖怪们带来了新的选美能力，而由模样丑丑的笨笨鱼进化成的美丽龙，也和由弱弱的鲤鱼王进化的以暴力著称的暴鲤龙一样成为了又一个至弱变强大的励志典范。不过相比于鲤鱼王的等级进化，笨笨鱼的进化就奇怪得多——美丽度进化。

作为第三世代的新增数值，笨笨鱼的美丽度进化虽然也让人觉得非常累，但好歹是可见的数值，而不是像性格值那样完全隐蔽。不过美丽度也不是随便拿来增加美丽数值的点心喂就可以，精灵吃点心也有限制的，必须在有限的量内把美丽度喂到足后升级才能进化。

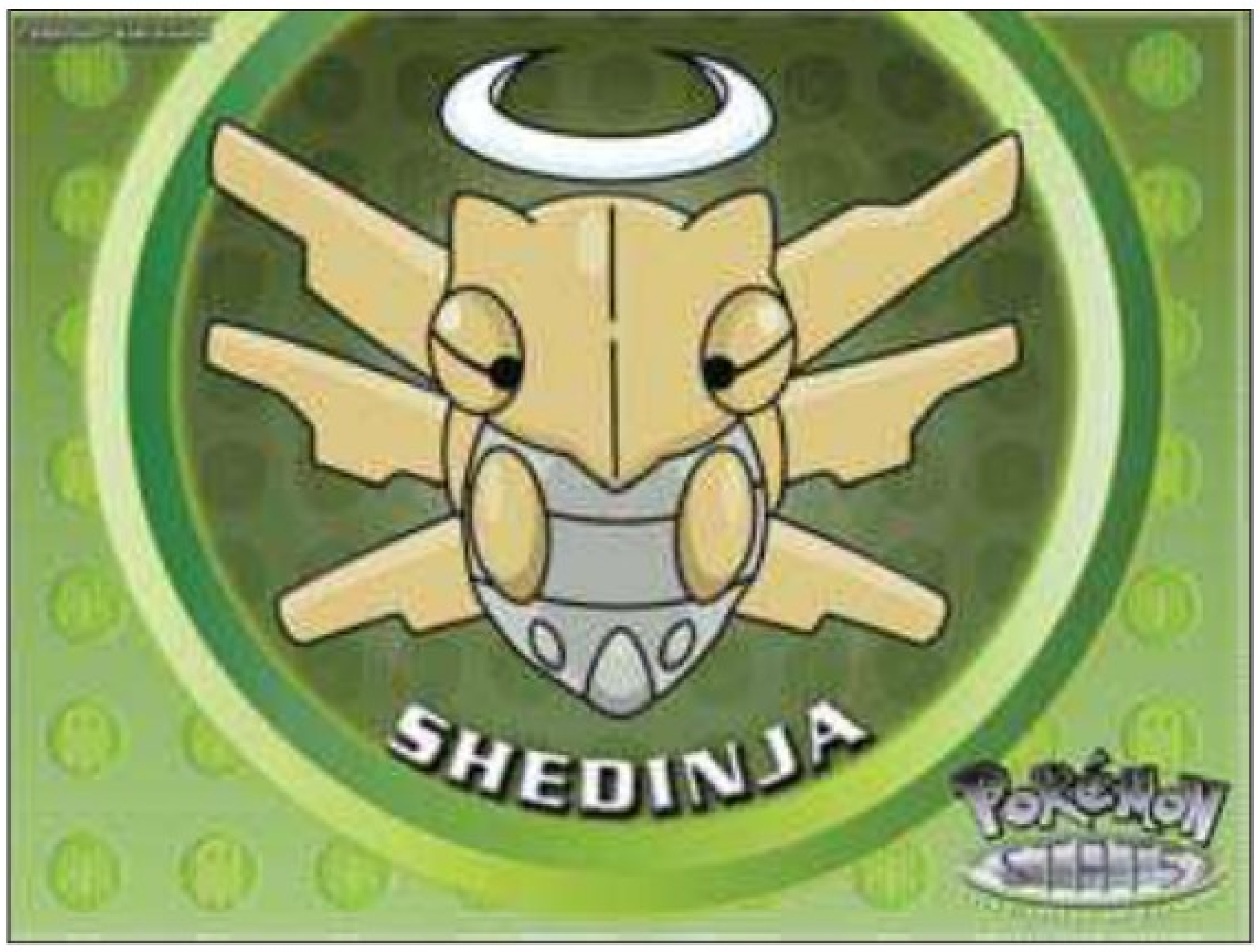


如果说鲤鱼王到暴鲤龙的进化是鲤鱼跃龙门，那笨笨鱼到美丽龙的进化就称得上是丑小鸭到白天鹅的鱼儿版了——事实上也如我们现实中一样，一个小小的东西固然很弱，但难保长大不会成为栋梁或枭雄，无论是攻势凌厉的暴鲤龙、还是防守得固若金汤的美丽龙，皆是如此。

空位进化

《宝石》版新增的第三个进化方式，和新系统完全没关系，纯粹是给鬼蝉那个拥有神奇护符特性的奇怪的口袋妖怪以一个让人难忘的诞生方式：方法是在地忍虫进化成音速蝉时，给队伍中多留个空位，那么便会多出入手一个鬼蝉。

和光明正大的进化体音速蝉不同，鬼蝉的诞生是非常附属的，或者说人家地忍虫进化成音速蝉后它本该是个蝉蜕，但却吸取日月精华啥的自己也拥有了意识和生命。而鬼蝉最大的特色不仅在于其进化，还有它逆天的1 HP以及非克制技能不能伤害的神秘护符特性，这种特性放在神兽战

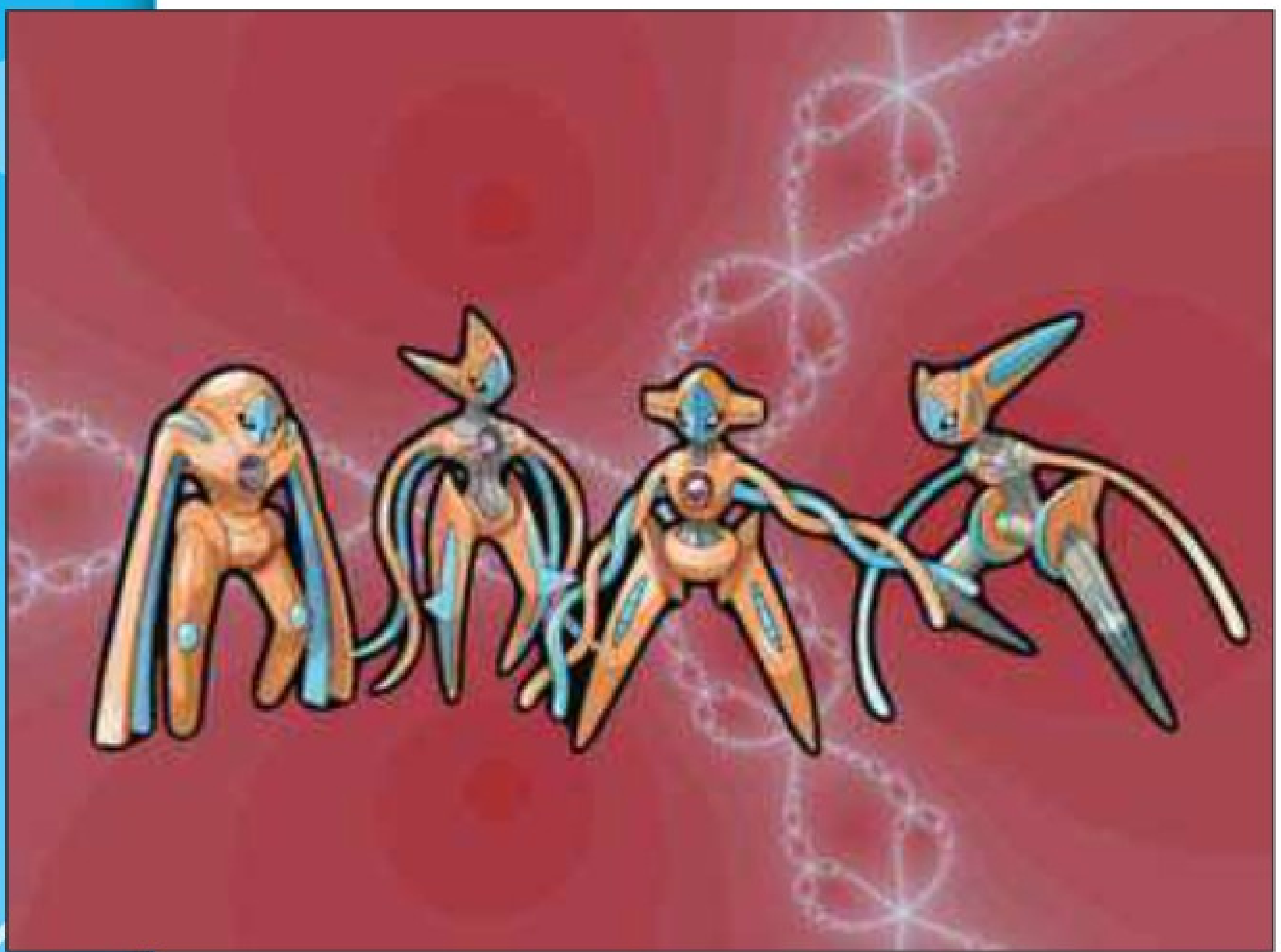


中都可能阴了一大票狠家伙，但冰雹、沙尘暴、撒菱这些却又足以对其造成一击必杀。如今虽然鬼蝉随着天气战术、撒菱战术等的强化而对战位置越发低下，但这些都不能影响鬼蝉在口袋玩家讨论中的高出镜率，不过大抵围绕在吐槽上，比如给鬼蝉配替身、睡觉、沙尘暴这些坑爹的招数什么啦，或者YY把特性交换给米卡尔鬼、给鬼蝉换上坚硬特性等等。

不是进化的进化：形态变化

二代有一群同种类但却有各种不同模样的精灵——安侬，这是系列首次引入形态的概念，即同样的编号、不同的外形，而形态这个概念在第三世代再次得到完善，就是不仅外形变化，能力也有变化。而且为了区别于进化，这个能力的变化是在保持总能力不变的基础上且可以来回转换形态的。这个精灵便是386号的幻兽迪奥希斯。作为首个外形拉风而非可爱的幻兽，迪奥希斯的多形态所带来不同的能力足以衍生出多种丰富的战术，尽管是不那么容易得到的幻兽，但在以后作品中，这种形态变化得以充分的发展壮大，除了梅萝爱塔、三飞神、塞伊米、基拉帝纳、阿尔修斯这种位列仙班的神兽级精灵，亦有电鬼这样的普通精灵，能力分配、属性甚至特性的改变，都直接影响了精灵的战术。当然如同安侬那样只改变外形的也不

是没有，比如：水蛞蝓和海蛞蝓。



▲迪奥希斯的四种形态。

那么并不是进化的形态系统又为什么花这么大的篇幅来介绍呢？稍稍回忆一下刚才看过的文字，我们就会发现：这种形态变化带来的能力变化本就源自于飞天螳螂到铁甲螳螂的平行进化系统。确切地说：这种更深层次的形态变化，其实是第二代安侬多形态系统以及螳螂一家平行进化的结合。

NGC版特有的进化影响要素：净化系统

这个虽然也不是进化系统，但是却与进化息息相关，不过只存在于家用机版的两部正统作上，即《口袋妖怪竞技场》的RPG模式和《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》。

虽说为正统续作，但这两部作品与掌机上的正统作品还是有不小的区别，尤其是没有野外战以及只能通过捕捉其他训练师手中的设定。不过在正统系列的设定中，训练师的精灵是不能捕捉的。其实在这两部作品中，普通的训练师精灵同样不可以捕获，可捕获的精灵处于暗黑化的半捕捉状态，虽然大多数时会听训练师的指挥，但也可以被其他训练师用特定的球捕捉收服。而且收服后还不能正常使用，首先要进行净化——所谓净化，就是通过带在身边和一起战斗的方式来把暗黑口袋妖怪的暗黑槽给清空，清空后去祭祠便可净化。净化后虽然没有了强大的暗黑精灵专有的暗黑技能，但却和训练师完全心灵相通，不会抗命，更可以实现升级以及进化——换句话说，在这两部作品中，想让捉来口袋妖怪进化，首先你得先把它们净化了。



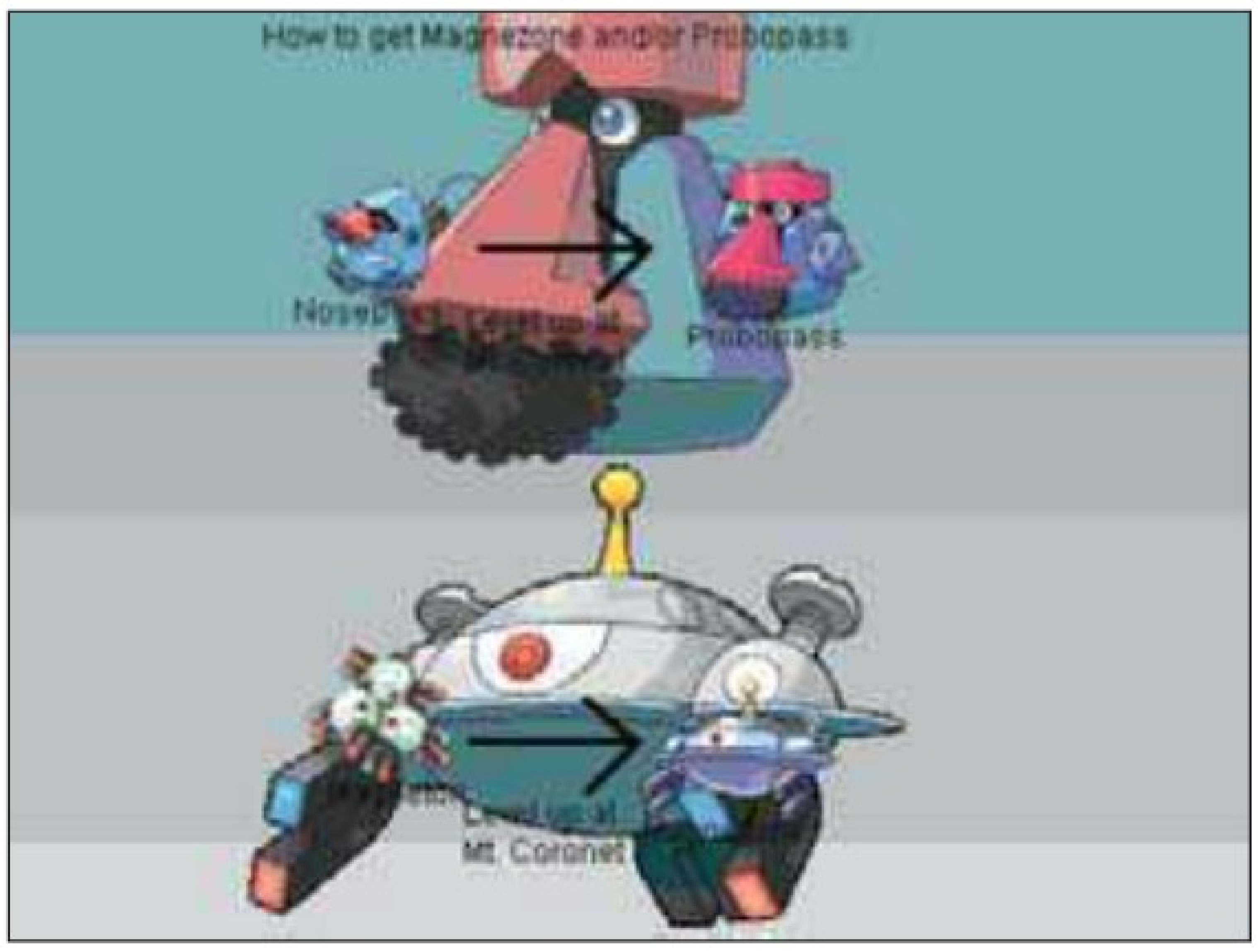
▲一只暗黑化的天然雀。

《钻石·珍珠》：让更多旧精灵进化起来！

以《钻石·珍珠》为开篇的第四世代带我们来到了一个有着许多神话的新奥大陆，而后又让玩家在《心金·灵银》中重温了难忘的城都与关东之旅。在系统上，四代的进化比起三代毫不逊色，尤其是让众多苦于无好招的物攻精灵有了用武之地的新的物攻特攻系统。而在口袋妖怪种类上，本作没有像第三世代那样几乎完全地推出新精灵，而是在推陈出新的同时，亦和第二代一样令更多的旧精灵拥有了新的进化形态，而对应这些新的进化，本作的进化系统也相应地大幅增加，尤其是特定地点，更是和游戏的世界观紧密联系起来。

特定地点进化

这种进化方式和游戏的世界观紧密相连，在游戏中，纵贯南北的殿元山脉将整个新奥大陆一分为二，而在殿元山顶，更有时空创世起源传说，在这个大磁场的作用下，三合一磁怪和磁鼻这两种和磁石息息相关的精灵便会进化出新形态。而带着伊布分别在白岱森林和暴风雪肆虐的217号路，便会分别进化为叶精灵和冰精灵，伊布的两种全新的进化形态，亦体现着新奥大陆不同地区的不同气候。



地点分支进化

这个其实也可以看做是地点进化，不过不像上面的四个的地点那么要详细到某一地，只是草地、洞窟、室内三大



范围，就可以了。因为蓑衣虫在这三种不同的地方会拥有不同的形态——这也符合蓑衣虫本身就是靠粘吸环境中碎物来做虫衣的设定。而这三种形态进化后，便也分支为三种不同形态的花虫，虽说是能力相同的不同形态，但不同的属性还是会衍生出不同的战术。

性别进化&觉醒进化



第四代的系统大大强化了性别系统，除了很多物种在外形上有了不同的差异，有的还会直接影响到进化。如蓑衣虫，雄性进化成翼路飞蛾，而雌性则进化成花虫。再比如三目蜂，外表可爱的三目蜂中的男女比例极其失调，其雌性出现概率甚至低于珍稀物种刚比兽，而雌雄的差别也直接体现在进化上，雄性的无论何时都是三目蜂，而雌性则可以进化成强大的金峰后——这就是物以稀为贵的蜜蜂母系氏族社会，抗议也没用，因为现实中的蜂巢亦是如此的雄雌尊卑有别。

觉醒进化也和性别系统息息相关，或者说应该算作性别进化的分支，不过第四代的觉醒进化针对的只是第三代的两个精灵，一个是女性特征非常明显的莎娜多，一个是没什么性别特征的雪侏儒。通过觉醒石，雄性的戈莉亚终于可以进化成男子汉风范的艾雷特，而雌性的雪侏儒也终于



不用再像个硕大的盖塔头、而成为非常具有神秘气息的雪女了。

说起来和性别有关的分支进化其实在初代就已经出现了，即尼多王和尼多后，不过初代没有性别的设定，因此尼多家的不同性别精灵们便被分成了不同的种类，也算是时代的见证了。事实上，就觉醒进化来说，目前的艾雷特和雪女还是远远不够的，非常有性别特征的精灵还有很多，像怪力、哥特塞尔什么的……

技能进化

第四代技能系统的进化体现在物攻特攻的重新分排，就新增机能上来说并不算很多，但却有了技能进化这么一大进化类型，这种进化的条件很简单，精灵学到某种技能后，再升级便可进化。具体就是大舌头学会滚动后进化成长舌头，手尾猴学会双重攻击后进化为双尾猴，玛奈奈学会模仿后进化成吸盘魔偶。而影响进化最多的技能是原始力量，蔓藤怪进化成巨藤怪、洋洋蜻蜓进化到巨翅蜻蜓、长毛猪进化成猛犸猪都是因为学到原始力量。



很显然，这些进化技能都不是第四代新增的技能，而这种进化之所以成为第二多的旧精灵新进化的方式，主要也是简单方便，而且这些技能本身都和进化形态有直接关系，滚动、双重攻击、模仿就不用说了，原始力量虽然不是什么强力技能，但也涉及到一些神秘要素，因此依靠这种作用，三种精灵都可以进化得非常强力。

携带道具夜晚进化



前面说技能进化是第四代涉及精灵种类第二多的旧精灵新进化的方式，那么第一多的是哪个？就是道具进化，其中包括使用暗之石、光之石、觉醒石等直接进化的，也有通过携带各种道具通信进化的。此外本作中增加的一种就是携带道具+时段进化的融合方式，也就是狃拉携带锐利之爪、飞蝎携带锐利之牙，在夜晚时候升级便可进化为更强大的玛狃拉和蝠蝎，很显然，这是两个和暗夜有关的精灵，前者本身就有夜行杀手的形象，后者恶魔般的蝙蝠翅膀与獠牙也都与暗夜吻合。

除了这种专门在夜晚进化的，像通过暗之石进化的巫妖和御乌鸦以及携带灵界之布通信进化的夜幽魂也都和夜晚有关，虽说不乏光之石进化的一票阳光灿烂的精灵们，但数量上来说，这作的道具进化整体上还是有挺重的阴气呢。

合体进化

这个进化是第四代特有且惟一的一种进化，即小球飞鱼和水枪鱼进化成巨翅飞鱼，这个其实完全是给前两作的巨翅飞鱼



翼鳍下那个小小的水枪鱼一个交代，毕竟小球飞鱼是第四代才出现的，不过这种进化方式也只此一例而已——若较真的话，前两作的呆呆怪的进化便属于一种合体，

因为都需要被长舌贝咬住尾巴或脑袋，甚至三合一磁怪、三地鼠什么的也是合体进化，只不过不需要那么多精灵在队伍中罢了……

越进化越雷

进化不一定都是像主角以及鲤鱼王、笨笨鱼等那样越进化越帅越威风越美丽，有时也会进化丑了进化滑稽或进化得看起来就阴森邪恶了，但若说进化得雷了，那



▲被为爱宁愿离开火箭队的喵喵感动到而挺身而出的卷尾猫进化成了富贵猫，可怜的喵喵……

就只有卷尾猫到富贵猫的进化了，身材苗条修长的卷尾猫几乎同时具备了优雅、美丽和可爱，可培养到38级，进化得竟然是一个臃肿而且一脸横肉的大肥猫……虽然进化过程是很水到渠成的等级进化，但进化前后的差异实在是太大了，所以不光被玩家们吐槽，连官方的动画都不忘拿出来坑可怜的喵喵一把。

而要说这种特别雷人的进化，其实也可以在现实中找到原型，像娱乐媒体就非常喜欢把当年的偶像、如今的过气明星的近照拿出来假装很人文关怀地对比下让人感慨岁月不饶人——虽然有炒作嫌疑但也是无奈的事实。其实即便是包租婆那种叼着烟叉着水桶腰骂大街的彪悍大妈，当年大多也都有过正常的萝莉和少女时代。而对于卷尾猫的进化，有种和现实一样雷人的说法是：富贵猫进化前后参考的是俄罗斯女性——毕竟在少女和大妈时差别大到名气在外的，非俄罗斯人莫属。

《黑·白》：经典进化大集合及改变尝试

在《黑·白》公布之初，曾经有向初代致敬、回归原本乐趣的口号，当然这只是表面的，事实上以《黑·白》开篇的第五世代同样充满了各种开创性和颠覆性的进化，精灵阵容也都是焕然一新，但进化方式却基本没有创新，基本上是融合了之前四代作品的各种进化方式，甚至包括齿轮一家这种久违的进化方式——但注意，是“基本没有”，不等于完全没有，改变和创新，也还是有的。



进化方式的改变

就第五世代的精灵们本身来说，在《黑·白》和《黑2·白2》中自然进化没有任何违和感，但把以往作品中的精灵传进来，问题就出现了：三合一磁怪和磁鼻这两种在殿元山才进化的家伙如何在伊宿大陆进化？好在伊宿大陆有电气石洞穴，虽然不像殿元山那么神秘，但磁场磁力够

足，起码可以满足这两种精灵的进化条件了。而叶精灵和冰精灵，同样可以在矢车森林和耐基山特定的石头边完成进化。

以上只是地点不同所带来的进化方式改变，那么笨笨鱼进化到美丽龙就是因为选美大赛及其相应的选美数值取消而必须做出系统改变了，在《黑·白》和《黑2·白2》中，笨笨鱼的进化变为了道具进化——即名为美丽鳞片的道具。

交错进化

交错进化可以说是第五世代惟一新增的进化方式，过程为将步甲虫和铁盔虫交换，结果没有盔甲的步甲虫进化成了重骑士般的铁骑虫，而原本缩在盔甲里的铁盔虫则在交换中失去了盔甲成为拥有高速度的疾风虫。这种奇怪的进化结果没法不让人去想象在交换过程中是否发生了什么事情才有如此龌龊的进化结果。尽管进化过程充满了令人浮想联翩的诙谐和幽默，但这两只虫子的表现都非常强悍。



◀两个虫子长得其实都很喜感的。

超越进化的合体

这是一个不是进化但进化感极强的特殊形态系统，在《黑2·白2》中出现，方法为用特定的道具将泽克罗姆或莱希拉姆与丘雷姆合体，便出现了黑丘雷姆或白丘雷姆两种特殊的合体形态，这两种形态不仅外表霸气，种族值也达到700直逼创世神老大，而且融合了黑白双龙的技能，并拥有自身独有的强大冰系攻击，比起合体前单独的丘雷姆，这样的变化完全称得上是进化——但这种合体的确只是一种形态，而且是可逆的形态，双龙可以在合体后拆分，这和巨翅飞鱼的合体进化还是有区别的。



合体在现实中自然没有，但在ACG领域，经典漫画《龙珠》中很早就有了合体设定——那些各种各种合体后的强人；而丘雷姆的两种新形态则是“《口袋妖怪》系列”为神兽们尝试一种类似于进化的强化系统，一方面条件苛刻，要收服两个神兽；一方面也避免玩家苦心收集的神兽消失，所以只要玩家需要，这个过程还是可逆。

《X·Y》：更多的进化方式及突破进化

按照系列之前五代的规律来看，单数世代重在增加新精灵，而双数世代重在增加新的进化，那么在第六代公布的消息中，我们已经看到了不少熟悉的面孔，而旧精灵们如果有新的进化形态，很显然便要再增进化方式，进一步进化这个让玩家欲罢不能的进化系统。先看看已经有消息或官方确定的进化形态吧：

反转进化

官方在公布魔乌贼和暴君乌贼时，特意小小总结了系列以往的进化方式，很显然魔乌贼的进化方式将会非常新颖，而在此之前就有传言说魔乌贼的进化条件之一是将3DS反转——事实上，作为拥有陀螺仪系统的3DS主机上的首款正统《口袋妖

怪》，利用重力旋转来实现进化的可能性还是非常大的。



◀把进化后的暴君乌贼掉个个，就可以清楚看出和魔乌贼的相似之处了。

突破进化

比起遮遮掩掩的反转进化，官方这次公布的MEGA进化的信息量非常大，包括之前被认为是新形态的觉醒超梦都属于这种MEGA进化。我们这里总结一下MEGA进化的重点：首先是外形、能力上都有改变，这点非常符合传统进化的定义；其次通过道具在战斗中进化、退出战斗则恢复原形，从这点来说，MEGA进化更像是一种形态改变，但其实力的大增，和基拉帝



纳、塞伊米等通过道具改变形态亦不相同；第三，突破传统进化模式，三级进化的精灵可以继续MEGA进化，原本就强大的一级神兽超梦也有MEGA进化，很显然这种进化有着突破传统的非凡意义，那么是否是所有精灵都能享受到这个待遇，还是仅有部分精灵才能实现的战场上特殊进化？目前还都不得而知，但很显然，这种进化强调的是精灵在战场上的自我突破——这里也给编辑一个建议：在“MEGA”很难翻译的情况下，是否可以意译为“突破进化”呢？

附：衍生系列的进化

进化是正统“《口袋妖怪》系列”制作之初便有的设定，而相比于正统作，衍生作中的进化就少得多了，像《口袋妖怪频道》、《精神抖擞皮卡丘》这些本身就无所谓有什么进化系统。而《口袋妖怪运动场》、《口袋妖怪竞技场》、《战斗革命》这一系列以及《口袋妖怪牧场》和“《口袋妖怪突击队》系列”，则是有什么是什么，本身没有升级进化系统。至于《口袋妖怪方块》、“《口袋公园》系列”和“《口袋妖怪大乱斗》系列”，尽管进化形态和神兽都有出现，但主角本身并不走进化路线，即便是像《口袋妖怪大乱斗U》中可以培养的NFC玩偶，也只会增加能力而不会进化。但也有些衍生作品保留了进化系统，并且根据各自的类型而有了自己的特色，这里我们以游戏为单位来分别说一下。

■这样的衍生系列是不需要进化系统的……



口袋妖怪卡片游戏

这里的“口袋妖怪卡片游戏”既包含了实体卡片游戏，也包括GBC早期的“《口袋妖怪卡片游戏GB》系列”以及现在专门的教学软件，毕竟规则都是相同的。口袋妖怪卡片游戏的进化并不像游戏中那么复杂，涉及到进化的精灵卡包括有基础精灵卡和进化精灵卡，其中进化精灵卡还分为STAGE 1这种二级进化形态和标着STAGE 2的三级进化形态，但游戏中只能出基础精灵卡，进化则要在场上完成，而且不能一回合完成从初级到最终形态的三级进化，完成三级进化起码占用两回合。不过进化时所有的异常状态也会被解除。







▲►口袋妖怪卡片游戏中蚊香蝌蚪的三级进化，其中蚊香蝌蚪是基础卡，标有“STAGE”的蚊香蛙和快泳蛙是进化卡。

很显然，这种大为简化的进化方式在保留游戏原作进化精髓的同时，亦照顾了桌游这种现实中对弈所要拥有的简单但亦相当易于实施战术的特色。

口袋妖怪弹珠台

《口袋妖怪弹珠台》是个在GBC和GBA平台推出并大受好评的衍生系列，在游戏中，有专门的一个模式就是进化模式，当弹珠三次通过EVO通道后，商店便变为进化中心，把球打进商店，选择要进化的精灵，便开启了进化模式，找到场内的进化能量并用弹珠全部打中，口袋妖怪便可以进化了。比较可惜的是这个系列只推出两作，但即便是今天老玩家聊起这个系列也大都会非常认可，因为这的确是款将口袋妖怪的战斗、收服和进化都巧妙融入到弹珠台游戏中的精品之作。



▲进化模式有时间限制，要抓紧。

口袋妖怪不可思议的迷宫

《口袋妖怪不可思议的迷宫》可以说是仅次于正统作品的第一大衍生系列，从横跨GBA、NDS双主机的第一作《赤·青之救助队》到如今3DS平台的《伟大之门与无限迷宫》，该系列共推出《救助队》、《探险队》、《冒险团》以及《伟大之门与无限迷宫》4作共9款作品，登场平台既有GBA、NDS、3DS这三大人气掌机，亦有在电视上体验冒险乐趣的家用机Wii，目前为止，不包括Wii平台下载版三作的实体游戏销量总数超过了1200万。如此庞大的衍生系列，除了精彩的剧情和冒险，融合了两大系列的不可思议迷宫探险

以及收集育成要素都为该系列加不少分，而作为育成要素的进化，在这个系列中亦有保留，而且是最初作中便有。



▲《救助队》的进化地点——地豚池塘的洞。

在最早的基于第三世代的《赤·青之救助队》中，通关后的地豚的池塘多出个洞，有满足进化条件的精灵去那即可进化，这些进化条件大都和原作一样是等级进化，还有的则需要使用各种道具，其中还有种名为联机线的道具来替代正统作中的通信交换。而且和正统作一样，升级前后的技能习得也有可能不同。

而基于第四世代的系列第二作《时·暗·空之探险队》，则由光之泉取代了地豚的池塘，完成光之泉事件后，带着满足条件的精灵便可以进化了。而同样基于第四代作品、在Wii平台推出的三部曲《炎·岚·光之冒险团》中，则做了大胆的突破——只要在迷宫冒险中满足条件，口袋妖怪就可以立即进化。



▲《探险队》的进化地点光之泉，图为二周目剧情。



▲《冒险团》中只要满足条件就会立即进化。

《冒险团》这个设定延续到了基于第五代的《伟大之门与无限迷宫》中，不过对于主角和搭档，也还是要等到过关后完成特定事件才能进化，这点倒是遵循了之前《救助队》和《探险队》的设定，毕竟主角与搭档的进化还是关系到游戏的主线剧情的。



▲《伟大之门与无限迷宫》中进化了的主角和搭档。

这篇特企的创意来自于官方此次公布的MEGA进化系统，由此有了盘点回顾总结系列进化系统发展的文章的想法。在提笔之后才发现上辑的特企中亦有提过系列历世代的进化，好在主题不同，而笔者这里也可以浓墨重彩地将系列每作甚至衍生系列的进化方式都总结出来。回顾整个系列进化系统的发展之后，笔者对即将到来的《X·Y》也更多了几分期待。因为，笔者最初喜欢上《口袋妖怪》，就是常磐森林里第一次看到绿毛虫那普通但足以将新人牢牢吸引的进化！





首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 /kuma

第 3 回 请喜爱口袋妖怪

在我首次出席《口袋妖怪》（以下简称《口袋》）碰头会的那段时间，《口袋》其实早已决定要被改编为动画了。就如何将《口袋》动画化这个问题，我和制作人员们已经在会议上讨论了很多次。总的来说，在那个我对《口袋》还不怎么了解的时候，就已经与制作动画的工作人员们见面了。当时我认识的人只有担任监督的汤山邦彦。见面后，他们把会议的记录交给了我，当时我稍微有点惊讶，因为给我的居然不是企划书而是会议记录，而且这其中并未包含关于制作《口袋》的 TV 版或电影版的企划内容。当时暂且不论《口袋》的动画化能否顺利实现，一般来说在开始制作动画时，预先通过企划确定作品基调可以说是基本常识，像这样连企划都没有就想做动画的情况简直是闻所未闻。

写企划书的本应是发起这个企划的制作人。但为了能争取到在电视上的播放机会，相关部门从多个动画制作和原作相关公司征求了大量的企划，因此这位制作人所写的企划书就不一定会被通过了。可以说，在一个成功企划背后，还有堆积如山的陪葬企划。



▲著名日本动画导演汤山邦彦，代表作有《银河铁道 999》. 从 1998 年起担任《口袋妖怪》动画剧场版的监督至今。

从动画制作和原作相关公司的立场来看，无论企划书是否被采用，不断提交企划，维持与电视台的良好关系才是明智之举。事实上，决定一个节目能否被播出，并不只是由电视台的高层说了算，赞助商、广告代理等也是左右一个企划是否能被实现的重要因素。这样看来，为了企划能够幸运地被选中，就需要尽量多地提交企划。有时也会遇到挑选企划的人嫌企划数量不够的时候，他们会一边询问：“有没有什么好的企划。”一边继续搜寻新的企划方案。因此就算所写的企划被负责人看到，也未必能保证顺利通过。若是制作人对手上的企划不够满意，并且没有充分信心的情况下，他（她）还会花几乎与写企划差不多长的时间，奔走寻找新的企划。有大卖倾向的小说和漫画，在还没有决定改编成电影或连续剧时，许多制作公司和制作人就已经开始与原作者以及其所属的编辑部进行接洽了。

有时制作人对亲自完成企划书没信心的话，还会拜托那些年轻的或者半职业的编剧。在这个时候，制作人会向他们许下一些美好的空头支票，其中代表性的有“如果这个企划通过的话，就让你来写这个剧本”等等。企划的优秀与否以及这些新人

编剧是否具备写出魅力十足的企划书的能力这两点本来就让人心存疑虑。并且一个企划能否通过本来就不是只看内容，企划书只是一个必要的形式而已。我见过不少新人编剧，光是写一些不可能通过的企划，最后他们就渐渐从这个业界消失了。而且就算企划书得到了通过，年轻编剧们有时也会被“我们找了更有经验的编剧来写剧本”这一理由排挤出去。



▲取得巨大成功的《口袋妖怪》剧场版，想必其背后也有很多人的默默牺牲吧。

我开始从事编剧这一职业的时候还很年轻，那时也曾受人所托写过几个企划书，只不过那些企划几乎从未被实现过，因此我也开始渐渐避免接一些企划写作的工作了。可以说那个时候的我对成为编剧还并不是那么执着。如果非常执着的话，我可能还会继续当企划书写手，最后被大量的企划写作的工作所击溃，这样的话恐怕也就没有现在身为编剧的我了。

在这里说个题外话，我曾经在很久以前写过一个写实推理性的原创企划，十多年后，在这个企划已基本被我遗忘之时，这个企划被改头换面，由别的编剧写成剧本拍成了连续剧，并在电视台公开播放，之后围绕这个事件还稍微引起了一点纠纷。提出这个企划的制作人只把我当做一个普通的企划写手，并认为我肯定早已从这个业界消失了，他没有想到的是我依旧在这个业界从事着动画剧本的写作。这个制作人最初装傻充愣以“相似的作品是常有的事啊……”这样的借口来搪塞，但由于我的企划书是推理向的，有着独特的谜题破解情节，所以还有人对我的这个企划保留着深刻的印象。对推理来说解谜过程可谓是命脉，对此事只用一句“只是碰巧相似罢了”来轻描淡写带过的这种行为，让我根本无法接受。使用企划中的谜题并将其改编成剧本的人在当时保持了沉默，并没有说这个谜题是他们自己想出来的。若是继续追问的话，他们可能会说出“这些谜题在制作人给我们的企划书上有写，但制作人说用也没关系……”这样撇清关系的话。最终，考虑到事情闹大后影响不好，制作人就一边说“这样的事其实常有啦，付给你保证金已经是非常罕见的事了”，一边不情愿地拿出等同于原作酬金的钱以示和解。

认为此事为常态的言行让我十分不满，但我也想声明我并不是通过当企划书写手起家才成为编剧的。我之所以能成为编剧，是因为曾经某位制作人手里正好有个已通过的企划书，然后他想到了一个叫“首藤刚志”的奇怪写手，考虑着要不要把剧本交给他写试试。在那之后有时也会出现编剧前辈或者熟悉的制作人向其它制作人推荐我的情况，说着“这个人说不定会写出奇怪的东西哦”。总而言之，就是某个企划通过后，大家会达成一个共识，那就是让首藤志刚来写的话虽然可能会变成一个古怪的作品，但同时内容应该也会很有趣。于是我就接到了写剧本的委托。

像这样获得写剧本的机会的情况在我的职业生涯中还不少，比如就算是面向儿童的舞台剧，也会有制作人不想将其做成普遍意义上以儿童为观众群体的作品。于是这位不以制作被儿童接受的舞台剧为目标的制作人，就找上我这种不将观众群体局限于小孩的人来试着写剧本。小说方面，也曾通过了一个让首藤刚志这样老写奇怪

文章的人来创作小说的企划，我就在“内容随便你，总之写作的形式是小说”这样的前提下写就了企划所要求的小说。但在这些奇怪的委托中，却基本没有由我自己亲自提出的企划书和方案。

像我们这种写剧本的有时会得到电视台、广告代理、制作公司或是制作人的直接指名，偶尔也会有来自监督的推荐（直接受到编剧推荐的情况很少），正是因为得到了直接指名，我才可以说出“我的做法是将这作品塑造成如同我本人原著的感觉”这样的话。无论是制作人还是监督，知道我特立独行的写作风格还特地找上我，推荐我，他们肯定也觉得最终出来的作品就算风格奇特也无所谓，只要有趣就行了。

我所参与的相关作品之中有收视率很高的，也有差强人意的。在这些差强人意的作品中有的也在很小众的范围里受到了欢迎，并且不知为何，在这之中有很多长寿的作品。除了赞助商会对周边的销售情况指指点点外，我的作品几乎没有收到过制作人或者监督的抱怨或批评。不过曾经遇到过一个监督，他觉得自己的做法永远都是最好的（当然这肯定不是什么坏事，一部作品只要被看的人接受，并得到导演和监督的高评价，我个人就觉得十分佩服了，这样的作品说起来也不少）。当时他觉得我所写的剧本对他的指导思路是干扰，根本不需要。在以前，只要有制作公司等方面的支持，像这样作风强硬的监督就可以按他们的方式来制作动画，但他们作品的惨败结果也可想而知。和这样的监督合作，我通常会瞬间就产生“这个监督的做法和我不合啊”，当然与此同时对方肯定也会对我产生“这个编剧不行啊”的想法。总的来说如果制作人或者监督在对我还不够了解的情况下就拜托我写剧本的话，我所写出来的东西肯定也无法让他们满意。

反之，如果由我自己请愿参与某个作品的话，那就必须以作品相关的制作人、监督等其他人的意愿为先了。如果我想写的东西与他们意见一致的话还好，不一致的话写剧本的我就宛如身处于地狱中。毕竟是我申请写这个剧本的，所以尊重相关人员的意见是理所应当的，更不能随随便便挑起口角。因此若是感觉一个企划今后不会按我所想地发展的话，我就会警觉地抽身而出。

从这里也可以看出，企划书从某种意义上来说也是确立作品方向性的东西。在制定企划时，制作人就应该明确作品的制作方向。并且，如果一个制作人是真心想制作一部作品的话，就不会找写手代笔，而是自己写企划书。除非这个制作人觉得自己没有写企划书的文笔，但他肯定也会全程与写手协作，推敲企划内容。不过这个异常辛苦的过程对写手来说是一种折磨。对写手而言，在写作企划书时必须将自身的意见和想法掩盖起来，并切实地在企划书里反映制作人的想法。我本来就不喜欢此类文书工作，所以自然就要尽量回避此类折磨性质的工作了。对现在的我来说，所写的类似于企划书的东西，恐怕只有系列动画的构成方案了吧，虽然这个方案基本都是由已通过的企划构成的，内容也就是故事背景和登场人物的设定，以及将动画以何种风格呈现的设想。



▲《口袋》虽然没有经历过无比折磨人的企划阶段，但为其举行的数不胜数的会议和详细的会议记录也会让人感叹一部动画诞生的不易。

就企划书而言我可能写得过于冗长了，但我认为这对编剧而言十分重要，所以就借这个机会全写下来了。至于为何《口袋》没有企划书这件事，那是因为它的动画化已是板上钉钉的事情，所以企划书的有无就显得无足轻重了。

就如何将《口袋》的游戏改编成动画一事，事前已经举行过多次会议，并且会议的记录也被详细保存了下来。《口袋》的动画制作十分用心，并得到了很多相关人员的照顾，就连没有出席制作会议的人，也关心着会议的进程，比如至今为止讨论到的内容，谁在会议上作了何种发言等等。由于从未被告知会议内容的记录不能外泄，所以这些内容对非相关人员应该也不是保密的吧。总而言之，有会议记录就意味着有很多人想要知道会议的内容，所以制作会议记录的重要性也体现出来了。

《口袋》的动画内容，不是在某个咖啡馆的角落就草率决定的事，而是一个重要项目的重要组成部分。并且一个不知名的人给《口袋》动画工作人员的留言也让我略感惊讶。这个留言的内容是请动画的工作人员们先玩《口袋》的游戏，然后喜爱上《口袋》。

“请喜爱上……”，这是自我写剧本以来的几十年间，从未写过的让人情绪高涨的台词啊。

第 4 回　试玩游戏

开始的时候是想拒绝写这个专栏的，毕竟现今《口袋》和我已无任何关系。以下的文字，完全不代表我对《口袋》抱有恶意。说明这点后我们就可以进入正题了。

迄今为止的专栏里所出现的真实姓名，都是在经过了本人的同意后才公开的（但是毕竟这么有名的动画已持续制作这么长时间了，可能也有疏漏的地方），有人拒绝的话就不会写出来。因此刚开始写专栏的时候要么匿名，要么只使用了此人的职务名称。但说到底，《口袋》的动画也播放了这么长时间，了解的人肯定知道我所指代的那些人是谁。他们当中，可能会有人埋怨我现在这里说些多余的话，也有人会直接拜托我别写出来。这样的话我就变得无法下笔了。

确实什么都不写是最保险的，写的话对我来说反而是有害无益。但什么都不写的话，专栏中所应呈现的我担任《口袋》编剧的这四年就一片空白了。为了避免这点，我会写下一些关于《口袋》的事情。当然写在这里的事都是从我个人的立场出发的，动画的其他相关人员也会有他们各自的立场。就《口袋》动画而言，我的看法恐怕与其他的工作人员及编剧有所不同。希望大家将这里所写的关于《口袋》动画的事情都当做我的个人看法，由于我只担任过编剧工作，因此这些只言片语并不足以反映《口袋》动画的全貌。

在《口袋》动画的总指挥——也就是制作人看来，《口袋》可以说是一个成功范本，他（其实是和别人合著）所写的《口袋妖怪故事》这本书，恐怕才是纵观全局的资料，比起我所写的东西肯定要接近全部事实得多。如果要问我现在怎么看待《口袋》的话，说实话，我十分惊叹能将动画做了十年以上的工作人员们的那份坚持。我十分敬佩他们能一直不离不弃地制作《口袋》的动画和游戏。他们在制作动画和游戏的同时还要兼顾宣传等非常琐碎的事，努力将《口袋》的人气维持到现在。这让我觉得能参与 TV 版动画和第一、二部剧场版的制作是一件十分光荣的事情。



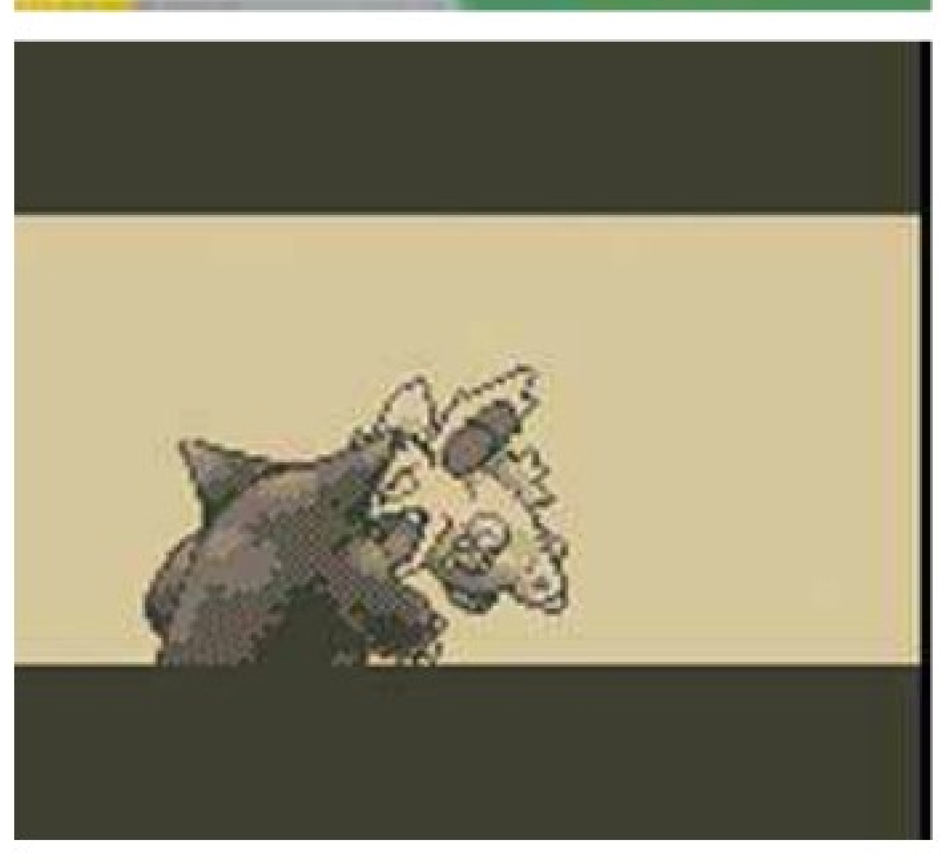
▲《口袋妖怪》陪伴了一代人的成长。

自《口袋》诞生至今已有十多年，当年看《口袋》的人中有的也已为人父母，他们可能也会让自己的孩子继续看《口袋》。在我参与动画制作时，就有“请工作人员先玩《口袋》的游戏，并喜爱上《口袋》”这样突破常规的要求，从这个要求可以看出提议将《口袋》动画化的人对这部作品的自信吧。看见大家都对《口袋》动画的成功热情高涨，干劲十足，我的情绪也被带动了起来。

但我还是有点担心“喜爱”这个口号对动画制作的影响。我坚信制作动画的人是因为喜欢动画本身才这么努力的。如果对他们说“请喜爱《口袋》”的话，从某种意义上来说反而像是在暗示他们并不喜爱这部作品。动画制作人员在谈不上富足的环境中，只是因为喜欢就倾尽一切地拼命努力制作动画，换句话说，如果不是因为那份喜爱的话肯定就根本不会参与动画制作了。《口袋》有很多制作人，工作人员的职务头衔也不少。比如有负责动将总指挥的制作意图反映给制作现场编剧的制作人，有游戏的负责人，还有动画制作现场的制作人等等。我个人将他们所有人都当做制作人来看待。从他们其中一人的口中听到过“虽然说着‘请喜爱《口袋》’这样的话，但有的人根本就不喜欢自己所参与的动画”，“这个业界的人有很多就只是随便做做而已”。听到这样的话后我想到了自己曾写的某部小说，当年它被改编为了一部质量低下的动画，当时我对那部粗制滥造的动画十分愤慨（经过这么长时间，本已忘记自己的作品曾惨遭厄运的事了）。如果《口袋》的动画只是随便做做的话我会非常为难的，并且不仅是我恐怕连写企划的人都曾害怕这种情况的发生吧。







▲《口袋妖怪》的游戏。虽然画面简单质朴，但无穷的乐趣影响了一代玩家。

我也响应号召挑战过《口袋》的游戏。但由于GB的画面太小，为了能在大画面上游戏我又买了使GB游戏能在SFC上使用的连接装置。但在试玩游戏的中途我就开始苦恼不已。我玩游戏的风格就是不顾一切地向前冲，这么别样的玩法肯定也与其他玩家不一样。游戏制作的专业人士都对《口袋》的游戏质量赞不绝口，并且这个游戏的优点就是人们可以以不同的方式来享受游戏。既然游戏方式本来就

因人而异，那么我的游戏打法和别人不一样也是正常的。

从已通关游戏的玩家的反应来看，大家好像都是在以各自的打法来享受游戏的，也就是说不同的人所接触的剧情也各不相同。如果单是从个人享受游戏的角度来说的话，大家就算游戏流程不同也没有关系，但是像我这种以改编动画的角度来考察游戏的话就不能这样想了。

将一款体验因人而异的游戏改编为单一故事线的动画是十分困难的。确实很多人都认为将《口袋》动画化的话应该很有趣，但问题是如何将其进行改编，当时已经召开了多次会议，大家也就此提出了各种各样的意见。看了会议记录我才注意到，这些意见的背后必定伴随着反对之声，而提出反对意见的往往都是同一个人。在多人参与的会议上，一个人不断地提出反对意见，说明此人的发言必然有一定的分量。不出所料，此人是获得了游戏公司的许可，并提出《口袋》动画化企划的人，对这部动画来说算是总指挥般的存在。

在《口袋妖怪故事》中，有个让我印象深刻的画面。那就是此人从位于京都的游戏制作总公司获得了将《口袋》动画化的许可后，在返回东京的新干线上肆意地畅饮着啤酒。取得许可本身这件事本来就是十分困难的。如果动画改编失败的话，游戏自身的寿命也会缩短，所以可以说它们在某种程度上算是命运共同体。因此，游戏制作的相关人员都对将自己的游戏动画化这件事抱有一定的不安和恐惧。也正是因为这点，提倡将游戏进行动画化的牵头者就更想将其改编成功了，为了激发更为有趣的点子，他当时才将一个接一个的意见否决掉，并营造了一种在融洽氛围中无法想出有趣点子的氛围。

这种做法虽然有一番道理，以前也确实有通过不断否决最终找到灵感的先例。但是一直这样为了反对而反对的话，大家渐渐就不再提出意见了，最终这些反对之声甚至会导致会议无果而终。最初接受此大人物暴风雨般否定之声洗礼的是《口袋》动画的剧本负责人——也就是我。当时读那些会议记录会让我稍感疲惫，但在决定接受这个工作时我已经有相当的觉悟了。会议记录里被否决掉的点子里其实也不乏创意极佳的。但当时倘若指出这点的话，恐怕那位大人物也只会批评得更狠吧。我当时苦恼着如何一边避免批评，一边重新将这些极佳的点子提上台面。在这期间我也不知不觉迎来了首次提交系列动画构成方案的那天。

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

两个性格独特的人会意识到这种独特之处的优点，并且由于他人并不具备这些特点，两人也会因此对对方产生好感，并能自然而然地感受到这种好感的蔓延。此时双方所注意到的基本就是对方那些特别的优点了，甚至两人还会为了更好地观察对方，关系变得更为接近，也就是所谓的“独特”与“独特”之间的相互吸引。这可能和一段恋情的开始有着异曲同工之妙。这点无论是在男女之间，还是同性之间都是相同的。

恋爱与友情有何不同？总的来说，在一般情况下大家都只会注意到对方是异性还是同性，但从心理学角度来说，其中的

区别在于两人在相互接近的过程中是否存在着肉欲的冲动。对人类来说肉欲具有十分重要的意义，但如果在讨论个人的独特之处时，带入肉欲这点来进行衡量的话，问题就变得复杂了，所以在此我们将其排除在话题之外。

对于男女之间是否存在友情这点，我认为虽然接近对方的原因会因人而异，倘若男女之间不是因肉欲而彼此吸引的话，那么他们之间所存在的就是友情，也就是说他们之间是通过摒除肉欲的好感在维系。

作为动物的人类为了延续种族，雄性与雌性是有着彼此间相互吸引的本能的，在这里引用生物学的理论貌似有点不合时宜，相信任谁也不会只凭本能生存。如果对接近自己的人印象不是很好，那你应该会厌恶地逃之夭夭吧。

我现在说的话可能有点脱线，“独特”与“独特”之间的相互吸引无所谓被称作恋爱还是友情，重要的是个性独特的人相互觉察到了对方的不同，并会为了更了解对方而相互接近。

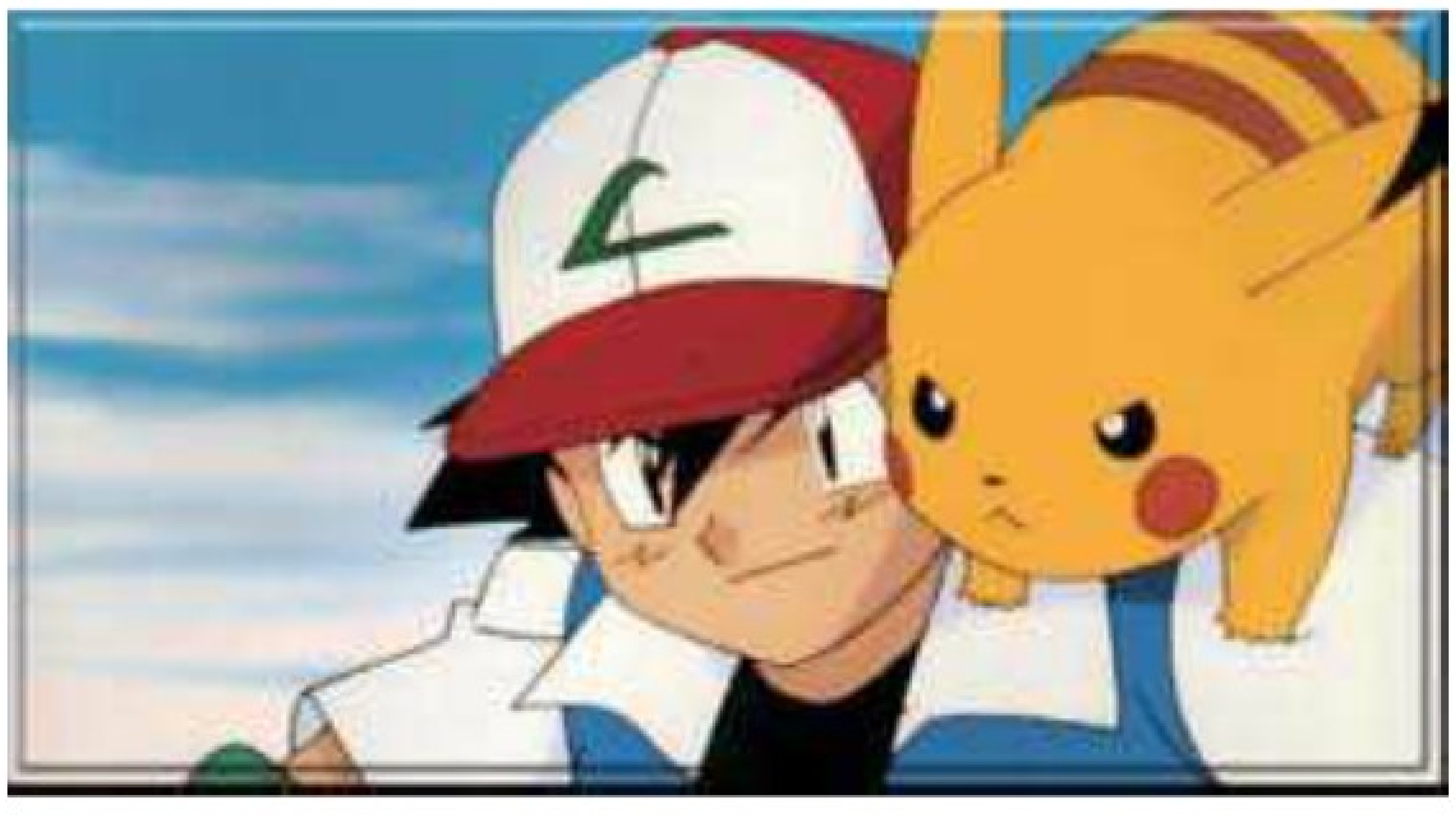
经常会有人提出这样的疑问：“想要成为作家的话要怎样做比较好呢？”性格轻率的作家可能会直言：“去多谈点恋爱吧！”也就是说，多去发现除自己以外的人的独特之处。当然这并不是让你走上街头不分对象地随意搭讪，不过，单方面搭讪成功率高，特别是将自己所抱有的好感在短时间内就能传达给对方，这样的人确实很厉害。如果没有这个能力的话，对方可能不会那么轻易地就被搭讪到。

说服对方，是要将自己的独特之处表现出来，并将对方的特点展示给他（她）本人。这样的话会使对方开心（不过有时也可能招致对方的反感），擅长剧本创作的人，如果有心的话也能成为擅长搭讪的人。至少，在剧本里擅长写出幽默风趣的台词的人，虽然不知其在私下如何，但当他与别人对话时，很少会招致对方的反感。不过，有时某些编剧虽擅长在口头上绘声绘色地描述故事，但当他将其写成剧本后反而内容会变得索然无味，这样肯定也是不行的。

当你找到了这个与众不同的人后，再试着找找其他同样特别的人吧。每当自己的周围增加一两个这样的人，你也会渐渐开始深刻意识到自己是有多么的独一无二了。并且，用自己的话来表现对方的特点的同时也是在表现你自身的独特之处。虽说是在表现特点，但也要能让对方理解。当对方感受到你的独特之处时，你也能掌握与对方沟通的独特方式，并且你与对方共通的词汇也会越来越多。探索你的自身特点，不断地通过语言来表现吧，这也是打磨你自身特色的方法。

人本来就是与众不同的。但人所持有的独特光辉若是不经过刻意打磨的话是不会发光的。这也是我一直在反复强调的，打磨自己独特的光辉就是尽量用自己独特的方式去表现对方的特点。当你无意中回头检视自己的时候，试着用自己的原创词汇来表现自己，描述自己的与众不同吧，这样你就能具体意识到自己的独特之处了。

如果领悟了自己的特别，那么在表现自我上你就会涌现自信了。接下来就是通过多感受自我，并将世间万物用你自己的语言描述出来就行了。





文/拔凉的卡布奇诺 编/马修

口袋妖怪17年（13）

全面开花的第四代衍生作・前篇

随着《钻石・珍珠》的发售，《口袋妖怪》进入了第四世代，而这以后所有的《口袋》相关的游戏、动画、漫画、卡片、周边等便也都共同进入了新的时代，我们这篇专题以游戏和动画为主，这里先介绍基于第四代《钻石・珍珠》的游戏的前篇。

www.dooland.com

关于第四世代的两个时段

上辑我们说了开辟了第四世代的《钻石·珍珠》，第四世代和前三个世代有个很大的不同，就是作为资料篇的《白金》是出在这个世代的中间时段，在《白金》发售后的两年《黑·白》上市，才进入第五世代，而这期间还有重制的《心金·灵银》——这和前三个世代以资料篇作为该世代最后一作有明显的不同，其最特殊之处在于《白金》增加了不少的新形态，而这些新形态又对其后的周边和衍生作品产生了极大的影响，所有这里我们以《白金》为分界点，将第四世代分为前后两个时段。

口袋妖怪 战斗革命

机种：Wii	发售日：2006年12月14日
开发：Genius Sonority Inc.	类型：RPG

基于《钻石·珍珠》推出的“《口袋竞技》系列”第四作，游戏的舞台是一座名为口袋乌托邦的设有大量对战设施的南国小岛，不同的设施有着不同的规则，由于主机平台由NGC进化到了Wii，因此竞技场的灯光效果也更加漂亮，一些诸如技能上更贴近描述的细节变动也让本作的素质不凡。



回归竞技本源

在NGC版的《口袋妖怪竞技场》中，由于有令该作足以成为正统系列的RPG模式，所以原本的竞技模式几乎被忽略了。大概是回归本源的诉求吧，在对应第四世代的“《口袋竞技》系列”的《战斗革命》中，再度回归了之前纯粹的对战游戏——当然，也许是推出正统模式的话在时间点这个问题上无法像《竞技场》那样与《宝石》及《火红·叶绿》那么进行互动。



两大模式

虽说没有了RPG模式，但游戏自身的两大模式还是相当值得一玩的，这两个模式分别是竞技场模式和NDS对战模式。前者要挑战各种竞技场，可以用NDS传来的口袋妖怪组队，也可以从竞技场租口袋妖怪来挑战。而NDS对战模式则专门是把NDS版的口袋妖怪传到本作中进行大魄力的对战。



类似于战斗开拓区的竞技场

在第三代的《绿宝石》中，通关后的战斗开拓区的不同规则的设施让玩家挑战得大呼过瘾，不过到了《钻石·珍珠》，通关后的挑战又回归为传统的战斗塔了，毕竟战斗开拓区这种资料篇才有的福利还要再等等。不过在《战斗革命》中，竞技场模式再度会让玩家过足挑战的瘾，10大设施，完全不同的规则，加上华丽的战斗甚至支持两名玩家或合作或对抗地参与进来，绝对是个令人难忘的口袋妖怪挑战体验。



和NDS联机&战斗通行证

这个系列从诞生之初便支持和掌机联机，本作也不例外，由于平台是拥有无线功能的Wii、而《钻石·珍珠》对应的掌机亦是拥有无线联机功能的NDS，所以二者可以通过无线的方式更加方便地连接起来，并把自己辛苦培养的口袋妖怪就可以登陆并登记在战斗通行证上，尽管没有也可以租借，但那些最高二级进化精灵的强度和自己一手培养起来的还是没法比的。





Wi-Fi战斗

和《钻石·珍珠》在NDS上实现了网络联机功能一样，《战斗革命》亦支持通过Wi-Fi来和朋友们进行网上联机对战，当然，前提是连上Wi-Fi。说起来Wii有两种接入网络的方式：Wi-Fi接入和网线接入，后者不仅要额外购买配件，设定也相当麻

烦——即便如笔者这样跟自己钱过不去当时多买了网线接入配件，后来也因为麻烦的设定不得不转为Wi-Fi联网，可以说，联网方式对该系统的影响是十分小的。

丰富的饰品和道具

游戏中有点数的概念，名为pt，在挑战竞技场胜利后获得，可以购买各种装饰角色形象的视频以及战斗道具、树果、技能机等，事实上，这个点数的作用更像是金钱。



再度进化的音画表现

作为老牌的衍生系列《竞技场》的最新作，从NGC平台来到Wii平台，其外在的音画表现肯定是要有的。就笔者个人体验来说，画面的光影效果远强于前作，使用近身攻击时的战斗动画的变更也的确让人看到了进化，像雨天这种场景下的全场暴雨中，甚至连镜头都会被被打湿。而声音方面，同为光盘媒介的本作在音乐音质的表现上和前作自然没有什么太大的区别，但却增加了语音解说，尤其是会根据战斗情况变换不同的语气，更增加了玩家的投入感。



特别福利：皮卡丘

在本作中，除了让玩家过足挑战瘾，通关后还有个隐藏福利，就是去商店领取一张个免费的神秘礼物，然后传到NDS上，去长寿市电视台找三楼的眼镜男对话，输入特定的日文假名，再次开机的ふしぎま おくりもの选项里进行接收，回到游戏和商店里的邮递员对话，就会得到《战斗革命》的特别福利——一只同时掌握乘浪和高压电击的雌性皮卡丘。



口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗探险队

机种：NDS	发售日：2007年9月13日
开发：ChunSoft	类型：RPG

“《口袋不可思议的迷宫》系列”的第二作，以《钻石·珍珠》为基准开发，登场口袋妖怪以及技能和技能类型也都来自于《钻石·珍珠》，沿袭前作的系统并发扬光大。





主角依旧是人类变成的口袋妖怪

“《口袋迷宫》系列”的第一作《赤·青之救助队》的主角是人类变的。而在第二作《时·暗之探险队》中，主角依旧是人类变的。为什么Chunsoft如此热衷于这种设定，大概是为了更方便玩家代入吧。



▲得知自己变成了口袋妖怪后，主角很震惊。

行会与财宝镇

第二代《口袋迷宫》的大本营是坐落在山顶、背靠山崖的行会，行会的老大是胖可丁，此外还有音符鹦鹉、地鼠、爆音怪、向日花等NPC和其他队伍的同伴们，大家各司其职，加入行会、通过行会的试练获得行会认可才算正式成为探险队，而后所有的任务也都要从报酬中拿出相当高的比率作为行会的费用……总之算是行规了。


▲行会的吃饭时间。

而距离行会不远，还有一个热闹的镇子——财宝镇，形形色色的精灵们在此谋生，有开商店的，有连接技能的，有开道场的，有开仓库的……而对于主角来说，每次冒险回来，财宝镇和行会都是一定要来回往返的地方。顺便说一下，财宝镇地处海边巨牙鲨悬崖之上，而在悬崖边上还有隐藏的通道，主角便和搭档在这里建立了自己的秘密基地。


▲奸商变色龙在财宝镇的商店。

专有道具及调和系统

本作给每种口袋妖怪都设定了多种专有道具，把这些道具带在身上，会给口袋妖怪们带来不同的影响和加成。虽说如此一来往往有限的道具栏会被占用去一整页还多，但对能力的加成还是很让人无法抗拒的。


▲给玩家调和道具的毒斗蛙。

时之齿轮盗窃传说

主角和搭档成立了探险队，虽说每天日子过得很充实，但却总在梦中听到神秘的呼唤，而后更发生了时之齿轮被盗的事件。盗窃齿轮的丛林蜥蜴、远行来此的著名探险家夜幽魂、暗黑化的时间之神迪亚路卡……围绕时间齿轮，波澜壮阔的故事开始展开。





小对手到强敌

在游戏的剧情中，除了NPC和同伴，也有瓦斯弹、超音蝠和毒鼬这样的同行劲敌组合，不过这队劲敌使用了很多龌龊手段，可以说并不是什么很值得尊重的对手。而随着游戏流程的进行，主角的对手则变成了更强的森林蜥蜴甚至暗黑迪亚路卡等，可以说是非常丰富，而和这些不同



档次对手的战斗，无疑也是自身实力的最好验证。

二周目的剧情延伸

如果以为在一周目打败暗黑化的迪亚路卡就解决了危机，那就大错特错了，在二周目的冒险中，主角和搭档除了要在奇迹之海和封锁之海解决玛娜菲事件，而后更要面对整个事件的幕后黑手达库莱——当年达库莱在剧场版中可是舍身拯救危机的义士，到这里却变成了幕后黑手，游戏和动画的设定有时果然会不同呢。



丰富的分支任务

本作的分支任务相当丰富，由于继承了前作的系统可以一下接多个任务，所以这种帮助他人以及将恶人绳之以法的任务，让不少玩家欲罢不能，和精彩的主线部分相辅相成，便构成了这个极其庞大而耐玩的迷宫游戏。



非主线迷宫与隐藏迷宫

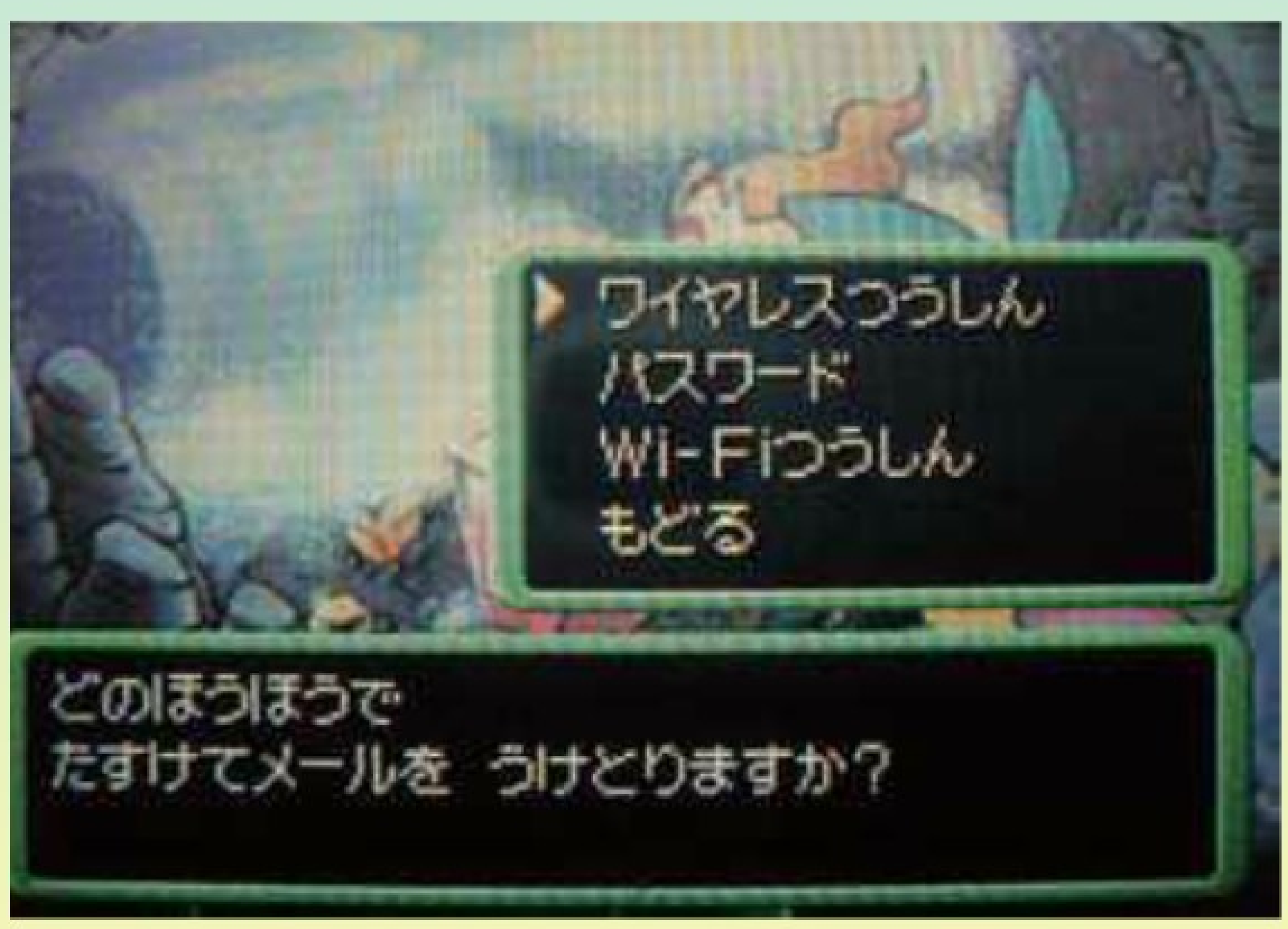
大概是面向群体的关系，“《口袋迷宫》系列”的难度较之《特鲁尼克大冒险》、《风来之西林》这些同样出自Chunsoft的不可思议迷宫类游的难度要低一些。不过这不等于不给玩家挑战的机会。二周目随着自由度的大幅提升，更多的迷宫也都随之开启，其中零之岛系列的难度都相当高；此外密码开启的巨大火山、雪崩山、阳炎沙漠等七大迷宫的难度也不低——不过这些迷宫没有什么等级从1级开始等苛刻的限制条件，因此挑战起来反倒更轻松。



▲在天空阶梯的最顶端大战雷库萨。

Wi-Fi救助

救助是整个“《不可思议的迷宫》系列”的重要系统，而《口袋迷宫》的初代虽说使用NDS平台但并未使用到Wi-Fi，第二作才正式引入了Wi-Fi救助项目，今天看来说虽然也略显麻烦，但相对于初代的输



入密码，已经是方便很多了。

近乎全部登场的精灵

由于以第四代为蓝本制作，因此《探险队》中登场的精灵比前作高出很多，加上二周目后可以通过光之泉进化，使得该作牢牢绑住了喜欢收集和育成的口袋玩家们。当然也只是收集大部分，某些很牛的还是收不到的，比如塞伊米和阿尔修斯就没登场；有些则收服概率极低，比如那强到离谱的变色龙以及达库莱……



口袋妖怪突击队 融合

机种：NDS	发售日：2008年3月20日
开发：HAL	类型：A·RPG

也是和“《口袋迷宫》系列”一样诞生于NDS平台、基于第三世代而衍生的“《口袋妖怪突击队》系列”的第二作，舞台转到了岛屿遍布的阿尔米亚半岛。用陀螺实现和口袋妖怪心灵沟通来解决麻烦的突击队员第二次冒险，也在《钻石·珍珠》发售近两年后，开始了。



可爱的人设

笔者当时玩《融合》时，第一个感觉就是人设好萌——无论是男主角还是女主角，这么说虽然对于前作的男女主角略显不公，但对于作为学员开始成长男女主角，萌一些的确也能说得通。



从实习生到顶级突击员

虽说主角的起点很低，但并不等于主角就和其他同学们一样在波澜不惊的生活中混日子。事实上，我们的主角从普通的见习任务到帮助大家、经历了扑灭森林大火、直到和反派势力暗黑团较上劲、也算是经历了各种经验和考



验，最终，我们和主角一起，从刚从试炼任务开始的新手，最终成长为顶级的突击员。

黑暗团

所谓的有光就有暗，游戏中更是如此，既然有专门保护口袋妖怪的突击队员们，便有利用口袋妖怪作恶的恐怖组织黑暗团，从走出校门开始，主角的主线部分便几乎都在和黑暗团之间的战斗中展开。而黑暗团也没有愧对其恐怖组织的本色：绑架、设置混乱装置、潜入学校甚至召唤达库莱来毁灭世界，真正是除了好事什么事都干的大反派，其头目竟然还和主角有着密切的关系……



三块宝石与达库莱

主线流程的中后期和后期都围绕着是三块神秘的宝石展开，三块宝石分别是阿尔米亚城由卢卡里奥守护的蓝色宝石、火山神殿中炎钢兽守护的红色宝石，以及沙漠神殿中克蕾塞莉亚守护的黄色宝石，而这三块宝石的作用，就是将黑暗团发射暗之力量制造混乱的暗之结晶改变为正常的光之结晶，因此一路上自然免不了和黑暗团的喽罗、干部们进行了多次的交手。而如果不及时抑制住，传说中的暗黑神达库莱也会出现……虽说玩家紧赶慢赶，但和达库莱的这场最终战是免不了的。



三种任务

游戏中的任务有三种：主线任务、委托任务和特殊任务。主线任务自然是和游戏流程息息相关；而支线任务虽然和剧情无关，但却往往更能让人不能自拔；而特殊任务则要靠通关后下载获得。三种任务大大保证了游戏的耐玩度（以及降低了下屏的寿命）。



▲一个化解金峰后怒气的支线任务。

战斗竞技场

通关后可以在突击队总部总部晋升到10级并获得战斗竞技场的入场券，然后一番折腾，就会来到战斗竞技场。顾名思义，战斗竞技场是一个供玩家挑战的地方，而这里登场的精灵，都是中后期的强大精灵。战斗竞技场有12个小房间，每个小房间中有若干精灵，只有打完BOSS战才可以退出房间，否则需要将房间中的所有精灵从头打起。而且小房间中的精灵既不准带出，也不允许玩家带入搭以外的精灵。

幻之精灵双重大奉送

在前作，玩家通过观看电影开启的特殊任务“保护玛娜菲的蛋”为后来的正统作品《钻石·珍珠》带来了第一个幻兽，而时隔两年后的第二作《融



合》中，这个获得玛娜菲的任务再度通过Wi-Fi配送，把以前的剧场版才有的福利免费发放给了大家。

而融合的福利不光有玛娜菲，发售后开放的“解放大家的塔”的下载任务中，玩家将再度挑战达库莱——和主线剧情不同的是，这次挑战完以后，达库莱更可以传送到《钻石·珍珠》中。对没能有机会前往日本收看电影又执着于正式入手方法的玩家来说，无疑又是一个相当大的福利。



大家的口袋妖怪牧场

机种：Wii	发售日：2008年3月25日
开发：Ambrella	类型：ETC

当年的《口袋妖怪》小游戏专业户Ambrella开发的一款类似于《口袋妖怪收藏盒》的Wiiware下载游戏，可以和正版《钻石·珍珠》联动，将口袋妖怪传到该作的牧场里来。



用牧场来展现收藏

本作的本质其实和NGC的《口袋妖怪收藏盒》是相同的，都是用来把收集到的口袋妖怪传送过来观看，只不过本作中变成了动态的牧场，比起之前的《盒子》，起码观赏性还是要大出很多的。而在对应《钻石·珍珠》的初版中，最多可容纳1000只精灵。



Q上加Q的精灵造型

本作最大的创新，就在于将精灵们给Q化了，而且是全部都给Q版化，哪怕原本造型已经可爱到夸张的精灵们，也没有逃脱Q上加Q的命运，相信制作人根本没想到，这种造型无意中开启了一个全新的口袋游戏模式。



口袋妖怪们的卖萌表演

牧场中的口袋妖怪自然比野生的和跟随训练师的要惬意很多，因此每天除了遛来逛去，有时还会做出突然大吃一惊甚至叠罗



▲叠罗汉。



▲你们四个大神兽还这么玩……

汉、围着篝火跳舞、组成图案等各种有趣的行为。

管理员由嘉莉

本作中的牧场管理员叫由嘉莉，设定中是和《口袋妖怪收藏盒》中的管理员水木是好友。会给玩家指派上传还没获得的口袋妖怪的任务，并提示玩家要从哪个版本里获得。除了指派上传任务，由嘉莉也会带来口袋妖怪并指定特定的口袋妖怪来和玩家交换。





▲游戏中的Mii造型。

其他登场众人

除了管理员，游戏中还会从Mii系统中选出包括主角色Mii形象在内的众多Mii角色来到牧场和口袋妖怪们互动，主角自然是自己，其他的则作为“快来看”俱乐部的嘉宾们来参观访问，有时还会有中川翔子、吉田、中川等角色的Mii形象忽然来访。很显然，厂商是有意将这个本用来看的游戏做得尽量热闹些。



▲中川翔子出现了！



▲有趣的互动。

与他人联动

本作支持网络系统，通过Wii联网的话，玩家们还会拜访别的玩家的牧场，和其他玩家及对方牧场里的口袋妖怪进行互动等。

拍照功能

该游戏有快照功能，拍摄下的口袋妖怪快照可以直接分享给在Wii上注册了的朋友；亦可以JPG格式下载到SD卡中传进电脑或其他电子设备中。

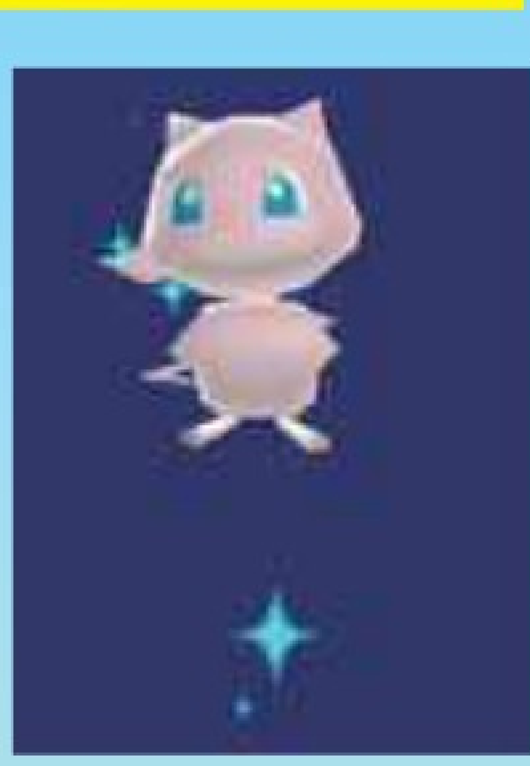


单机下的游戏模式

这款游戏虽说依托于和《口袋妖怪 钻石・珍珠》的联动，但也不是离开《钻石・珍珠》就没得玩了：最开始时所有玩家都会得到六只口袋妖怪，每天的一开始也会额外得到一只口袋妖怪。

特殊的礼物





▲主人为由嘉莉的梦幻。

和《战斗革命》一样，本作也给玩家准备了意外的惊喜，前面说到由嘉莉有时会带着口袋妖怪来和玩家交换，这里面就会有一些很特殊的，当存够250只时，由嘉莉便带来玛娜菲和玩家交换；存够999时，由嘉莉便则带来超梦——这也是本作的两个相当诱人的特殊礼物了。



评价与影响

在《口袋妖怪》刚刚火起来的GB、GBC时代，对应到电视游戏机上的衍生作品因为画质清晰、口袋妖怪更加生动可爱，所以无论如何小品级也都会得到不错的评价，但本作推出时，玩家和媒体的评价都已挑剔了很多。对于这款观赏性的小品游戏，相当多的媒体给予了不足满分一半的分数，有的甚至将该作比作“屏幕保护”、坐下来看的系统，而且这些低评价中不乏英国的《任天堂官方杂志》这样的官方媒体。只有《任天堂力量》等极少数媒体给予了肯定和推荐。

尽管评价很打击人，但本作的影响却超乎人们的想象，这种Q上加Q的造型一度影响了整个Wii平台下载销售的《口袋妖怪》衍生游戏，后来这种Q版造型启发了Ambrella的口袋玩偶创意，制作了《口袋妖怪大乱斗》，不久后同样在Wiiware上付费下载销售的Chunsoft的《口袋妖怪不可思议的迷宫 炎・岚・光之冒险团》也采用了这种非常可爱的造型，甚至影响到Ambrella在所有《口袋妖怪》授权开发厂商中的地位，这个是后话，以后我们自会提到。

www.dooland.com

神奇宝贝特别篇

四十卷简介（完）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

大小姐一行人在原银河团成员的指引下如愿地进入了翻转世界，在那里大小姐、戴亚和帕尔终于汇合，并且见到了那两个曾经一直在暗中保护自己的保镖。幡然醒悟的银河团老大赤木与帕尔联手解救下了被鬼龙困住的帕鲁基亚和迪亚路卡，这时带众人进入翻转世界的那个人终于露出了他的“真面目”……

本辑概要

原来这名曾经的银河团成员的确已经洗心革面，他将三人的精灵图鉴物归原主。这时，刚才明明已被帕尔的父亲击败的达库莱居然向众人发起突袭，原来达库莱真的是萨奇的精灵，只不过现在被布鲁特控制了。在另一边与电磁和大叶交战的鬼龙似乎察觉到了众人这边正将要上演的一场激战，迅速地飞了过去。这场几乎包含了所有新奥地区幻之精灵的战斗一触即发，并且很快地演化成了乱斗。在众人的猛攻之下，布鲁特的火钢兽被神柱王击败，不过他乘机控制了鬼龙，并企图乘着鬼龙离开翻转世界之后将众人永远地关在翻转世界中。

希罗娜的及时赶到成功地阻止了布鲁特的计划，计划失败的布鲁特还怀着侥幸的心理企图逃跑，不过这次他没能跟上次在枪之柱上一样幸运，他被围追堵截过来的大小姐一行人控制住。但是他依然不选择投降，试图通过自己发明的精灵控制器来控制大小姐他们的精灵。就在众人拿他没辙的时候，突然出现了一只玩具机器人将布鲁特手中的控制器破坏，并狠狠地教训了他一顿。原来是电鬼悄悄地躲在了玩具机器人里控制着它，这下布鲁特再没有别的花招了。

帕尔的父亲以及其他的人从翻转世界



里出来，这其中也包括赤木，布鲁特在见到赤木后立马求饶，并希望他能再给自己一次机会。但赤木并没有对他的表现作出回应，而是跟他的三位手下说，银河团就此解散，并带着她们离去。

在赤木一行人离开没多久，国际警察汉森姆闪亮登场。他的身体似乎已完全康复，在将布鲁特逮捕之后，他还告诉大小姐自己已经接到了新的任务，任务内容是前往合众地区，去追查被称为“七贤人”的一个团伙，而银河团旧部的后续追捕将会交给别人来完成。在临走前，汉森姆将自己从精灵突击队那里获得的精灵蛋转赠给大小姐他们。

鬼龙在恢复意识之后回到了它自己的世界，帕鲁基亚和迪亚路卡也从此离开。跟随着大家一起来帮忙的传说中的精灵也相继离开，一切都回到了正轨。大小姐他们带着蛋来到了随意镇的精灵饲养屋进行孵化，从蛋里孵出来的是玛娜菲孵，而且玛娜菲出来不久后，在它的身边又多出来一个蛋，从这只蛋里面孵化出了另一种精灵菲奥娜。

剧情评析

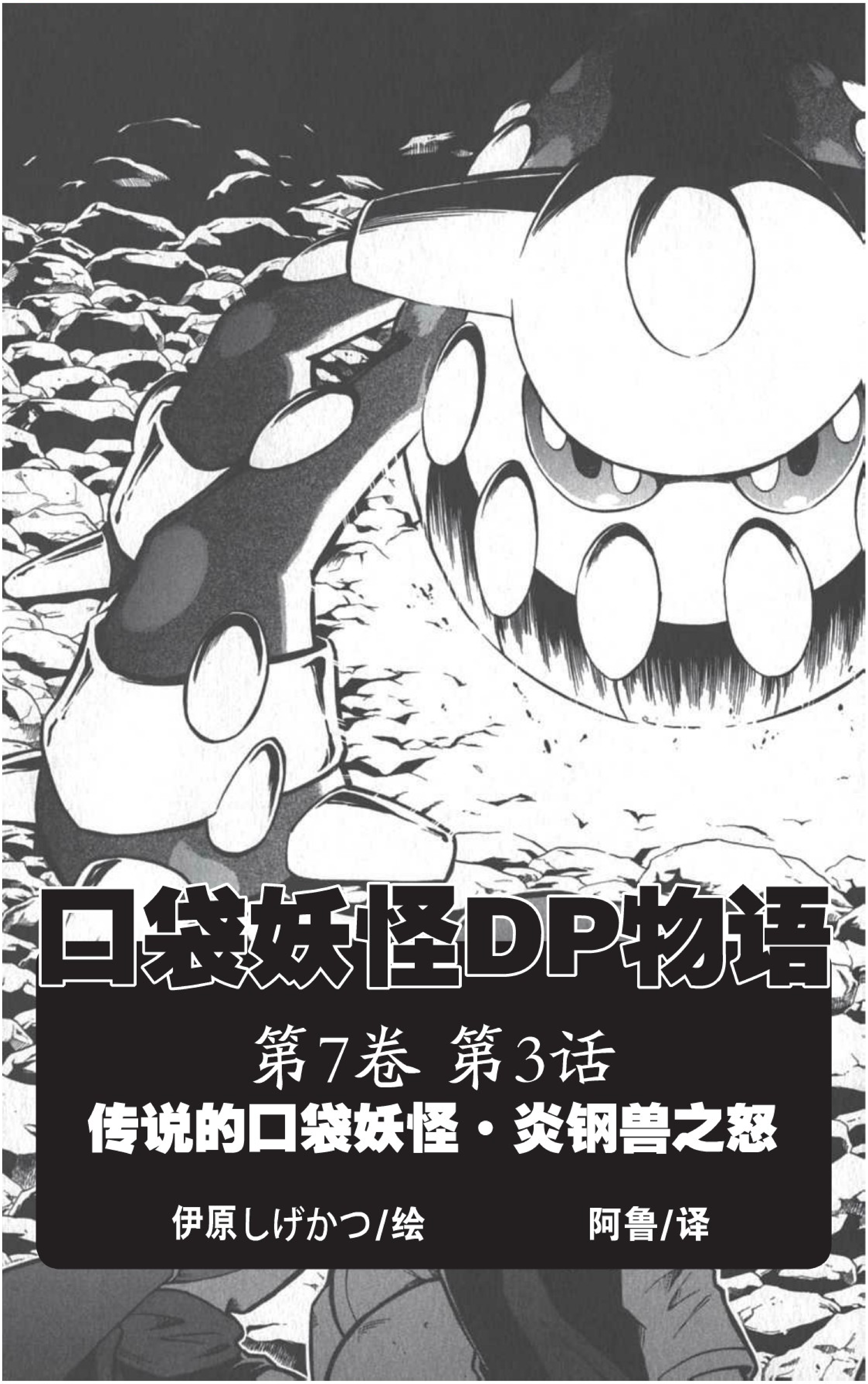
经过了一年多的连载，新奥地区的故事到此划上了句号。虽然结局看似挺圆满，但仔细回想一下，作者还是给众人留下了很多的遐想空间。

大小姐对开拓区的挑战只完成了四项，为了制霸开拓区。她必须完成对帕尔父亲的挑战，这可是最为困难的一次挑战。大家可以回想一下大小姐的成长过程，刚开始对精灵对战一窍不通的她，是在接受了帕尔的特训之后才一步步成长起来的，而帕尔的这套训练方法可以从他父亲那里学来的，并且帕尔的父亲有着比帕尔更加精准的预判本领，无论大小姐想使用任何技能，都无法逃过他的双眼。这可怎么办呢？不过幸运的是，大小姐的所有精灵意外地中了病毒。玩过游戏的读者们应该都了解中了病毒的好处， 它可以使得精灵通过对战获得的努力值翻倍，这就意味着大小姐的精灵可以在短暂的训练中最快地提升他们的能力。

萨奇到最后还是没有出现，原本以为达库莱是萨奇派出来搅局的，没想到却是布鲁特在操控。萨奇不可能自己将达库莱赠予布鲁特，达库莱虽然不完全受萨奇控制，但也绝对不会自己跑到布鲁特那里。这究竟是怎么一回事，笔者相信这是作者再次埋下的一个伏笔，在今后的其他篇章中定会阐述原委。

国际刑警汉森姆在抓捕了布鲁特之后，被派去另外一个被称之为合众的地方搜集七贤人的信息。玩过游戏的读者知道，这是《黑·白》里面的内容。由此可知，汉森姆在今后的一段时间内可能不会出现在漫画中。如今，银河团被他们的老大赤木解散。伪BOSS布鲁特被抓了，三位干部跟随着赤木消失，除了不知去向的萨奇，没有了主心骨的银河团再也不可能东山再起。

说完了新奥，接下来笔者将要给大家奉上怎么样内容呢？这是发生在《新奥篇》数年前，吉拉奇事件三年后在城都地区发生的故事。这次的主角将再次是大家熟悉的金、银和克丽丝。在他们身上又将发生什么事情呢，其他的图鉴持有者是不是会客串出演呢？想知道答案的话，请大家继续关注《特别篇》简介。这辑的内容就到这了，我们下次再见。



口袋妖怪DP物语

第7卷 第3话

传说的口袋妖怪・炎钢兽之怒

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




好！这里就交给我的钢帝企鹅……
好可怕的热量……那就是传说的口袋妖怪炎钢兽？
グラ
哇！
ズゴォォ


这个震动……难道火山要喷发了！
我闪！
ゴゴゴ
……。
灼热的火山与炎钢兽……
在这里战斗不得不做好最坏的打算。
ゴゴゴゴ


唔，好危险啊！
晴太那家伙害得我差点被抓住！
哼，太嫩了！
嗯？
!?
休想从我汉森姆手中逃走！


国……国际警察！
哈哈哈，其实我们早就伪装成岩石埋伏在这里了！
吓到
布鲁托，我们已经知道你的目的了！
跟快晴一起捕捉基拉帝纳，然后用这个力量将整个世界占为己有！
不过，我汉森姆是决不会让这种事发生的！
那个，不是这样的……
ズズズズ
哼，少装傻……
ズ
地震！


炽热火山的入口被堵住了！
!!?
站住，布鲁托！
!!
偷偷摸摸
别让他跑了！给我追！


ゴゴゴゴ
难道火山要……
广也！
这样下去会被卷入火山喷发的……
不赶紧逃出去的话……
ゴゴゴ


住手！这种情况下使用口袋妖怪太危险了！
那到底要怎么办！
要想办法让那家伙安静下来才行……
闭嘴！
我才不会听从银河团的建议！
广也，你说得太过分了！
我怎么可能听信邪恶组织银河团的言论！
那家伙可是敌人！



ボワァ
是不让我们逃吗！
冒烟
光美，蛋就交给你了！
你想干什么，晴太！
ザッ
我明白了！把炎钢兽吵醒了导致它愤怒！
这样的话……

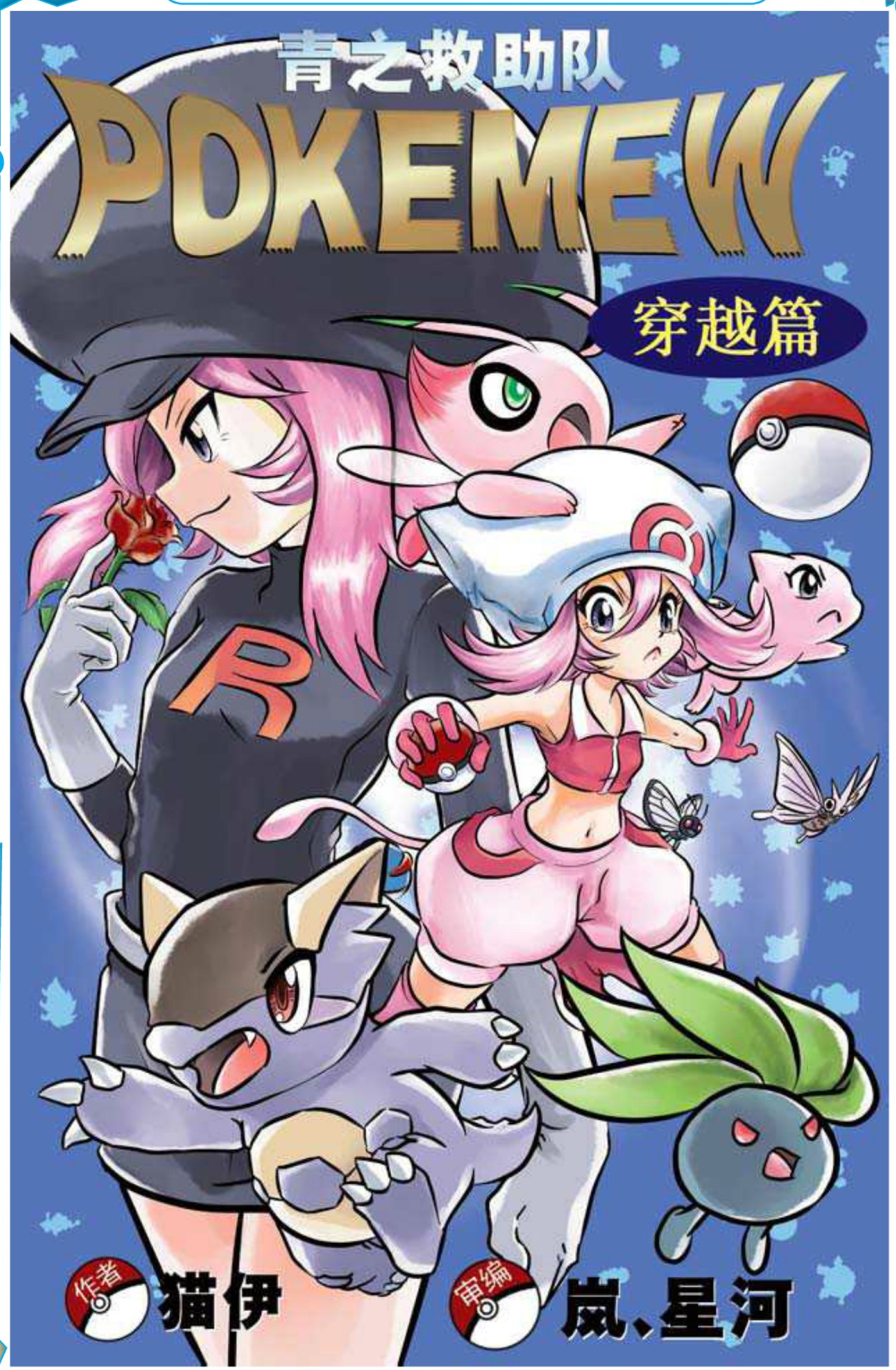

只有道歉了。
跪下
对不起
ゴオオッ
喔~不行吗!
这不废话吗!
呀


呀！
啊，蛋壳……
破裂
破裂
破裂
蛋壳裂开了！


唛！
唛！
哦！


哦！蛋里的是负电宝宝啊！多多指教啦！
哇
唛！
不过，这不是高兴的场合吧！
バッ
没错，不赶紧逃出去的话……
唛唛！
可……


可爱死了!
呀
矮油，负电宝宝肿么就则么口耐嗫!
负电宝宝的撒娇吗……
对自己人使用这招的意义何在啊!
人家也想被撒娇啦!
嗯
吼吼
哇!


青之救助队
POKEMEW
穿越篇
作者 猫伊
审编 岚、星河



小梦的前情提要：明明只是去布莱克街区找我大哥，结果不但没堵到他，还被雪拉比发现了！这家伙还唧唧歪歪说什么神兽来贫民区太掉份子，要我俩变个装。瞧，我现在就是弹跳草的模样。至于他嘛……



Pokemew

刚知道《图兰朵》时,我大概也就跟小梦差不多大吧,当时课本插图上那个嚣张跋扈又敢爱敢恨的公主给我留下了深刻的印象,只可惜结局我并不太喜欢:无辜的柳儿为了维护王子的秘密香消玉殒,而图兰朵公主也屈服于王子的热吻。



小梦的回忆:那还是PBO比赛后的一天晚上,这奇怪的家伙(我甚至不知道她算不算精灵)用“念针”控制了很多平民作乱。虽然那些傀儡最后被我哥摆平了,但之后她也失去了踪影。原来一直躲在这儿么(相关情节见第23辑)?



Pokémew

(接上)而且她的歌词真的很不对劲……原本那段是《图兰朵》里我最喜欢的唱词,可被她擅改一部分后意思就完全变了。这种蹩脚演出到底是为了什么?那个酒吧也很可疑……


时空
穿越!!
那一瞬間……
時空的長
河中，



www.dooland.com



小梦的回忆:去年有阵子我在反转世界执行一个非常无聊的任务——视察基拉帝纳的工作状况。结果乱逛时看到了一处刻着图腾文字的石板画。上面的确表明曾有个人类与精灵共处的时空,但应该跟我无关啊(相关情节详见第37辑)……



小梦的旁白：其实我一直奇怪猫老大为什么会有那么多科学器材？而且正好知道可以用梦幻一族的基因制造超梦呢？要知道目前我身处的这个世界里，连“超梦”的名字都未曾提及，所谓的最强武器也只是理论和空想呐。





小梦的内心：胸口这枚鲜红的字母“R”，对我来说本应是个美好的象征，因为在我的世界里，那是一个与我大哥息息相关的符号。可人类？我只当他们是神话里一群又可怕又贪婪的猴子。不过，为什么他们也自称“火箭队”？



小梦的内心：雪拉比说我们不应该打乱历史进程，但我知道，我只是不敢出手而已。混在人类中的我，一直提心吊胆怕被发现窝藏着精灵，怕被发现自己就是精灵……这种自身难保的情况下，我根本不可能“行侠仗义”。



其实我一直觉得反转世界的那张壁画没被贴出去不止是因为涉及到了人类的存在——更关键的是画得实在太丑了!跟教科书上的插图一样丑!要不是那个帽子和皮卡丘我都认不出来!不过,这愣头青以后会是伟人??





看得出这个世界的人类非常依赖精灵，否则连生活都成问题，难怪火箭队会在这方面动歪脑筋哦。顺便，刚刚雪拉比跟我说那棵树要用居合斩破坏？拜托别逗了，那么点一株小苗你就放过它好么！



Pokémew

小梦的内心：真要我评判这个世界的话，那就是五个字——不好也不坏。虽然存在着一些阴暗面，但人类和精灵的关系并没有到水火不容的程度，甚至双方都愿意让幼仔们互相玩耍，污染也并不严重。难道只有这座城市是特例？





小梦的吐槽:我不止一次听仙岚姐抱怨过看病的问题。在我那儿的精灵中心,连挂个号都要收费,就更别提漫天要价的药品了,那群吉利蛋还特别喜欢收红包!要不是怕那个护士问东问西的我早就安心享受福利了。




小梦的内心:我在人类世界的历险大概就这样结束了吧。火箭队永远不可能想象到,他们梦寐以求的传说精灵——梦幻,就悄然混迹于喽啰之中,帽子里还藏着另一只珍贵的幻兽。即使那位热心相助的红衣少年,也只把我当做一个身无分文的哑女……不过的确是身无分文啦。



雪拉比的内心吐槽:我到底造什么孽了先是报警被砸手机,好容易冲出包围背上还挨一爪然后直接进了人类的恐怖组织,在帽子里憋了半天才敷上药水,刚缓过劲又掉到这个炮火连天的世界!!谁还记得我一开始只是带某个死丫头回家的??



小梦的心声:一场意外,令我和雪拉比穿越到了一个连史书都不敢记载的过去,一个人类曾经无比繁荣的时代……而我们的科技,我们的文明,则全部来自他们的遗物,没有一样,是我们自己创造的……



关于本辑封面：这回致敬的是《特别篇》，不过《POKEMEW》作为另一个平行世界和原作时间线并不完全一致（可能更类似游戏剧情）。雪拉比在不属于自己的时空中会变成闪光色的设定则来自“《探险队》系列”，之前来自未来的成年雪拉比也曾出现过。



下辑预告：蓦然现身于梦幻与雪拉比面前的神秘精灵……究竟为何久候于战乱的时空中？过去与未来，交织出的究竟是真相还是更大的谜团？？

主要角色简介：



闪光速度型迪奥希斯：在静默方塔中突然现身的外星精灵，已确定是黑街众的同党。



攻击型迪奥希斯：四名迪奥希斯的大姐，曾经跟超梦有过冲突。同样目前身处黑街。



武者熊猫：留守黑街的战斗力之一，壮实的身躯很轻松便能阻住来犯者的退路。



暴君乌贼：留守黑街的战斗力之一。看起来有点像中毒的钢帝企鹅但实际上是另一种精灵。



伊维塔尔：据传是“破坏之神”，曾经参与毁灭人类世界的神祇之一。



泽尼亚斯：神秘出现在小梦和雪拉比面前的神祇，目的与来历均无法判明。

封面人设原稿：





这是我原先涂鸦的小梦拟人和火箭队版小梦草稿，最后因为设定冲突和画风等原因没有采用，而是直接使用了火箭队女喽啰的造型、及更接近游戏中训练师的衣饰，画风和上色也致敬了一下特别篇—w—。

全彩口袋妖怪四格漫画


吓……
哇!
喔呵呵呵……
抖动
总是会被梦妖吓到啊……
精疲力尽……
抽动
可爱熊昏迷了?
咦?
真是胆小鬼……
才不是！我是被你吓尿时放的电给击晕的!
哈哈哈……


嗯?
今天我要向你道歉……
唔……
我爷爷的爷爷在你爷爷蜕皮的时候把它给胖揍了一顿，真是不好意思啊!
抖动 抖动
哪里哪里，是我爷爷用剧毒之牙把那张丑脸给反咬了一口，真是对不起啊!
我才是要说对不起，你个混球!
对不起啊，你个混蛋!
真是没长进啊……


我买了这个！
啊，那不是健身球吗！
就这样在球上保持平衡……
不但可以玩还可以减肥。
ポヨ～ン
ポヨ～ン
嗯？
怎么感觉这跟利利鼠很像。
ポヨ～ン
ポヨ～ン
这样说来……
利利鼠
玛利鼠
玛利露利
呃……
完全没有瘦嘛！
真的唉！

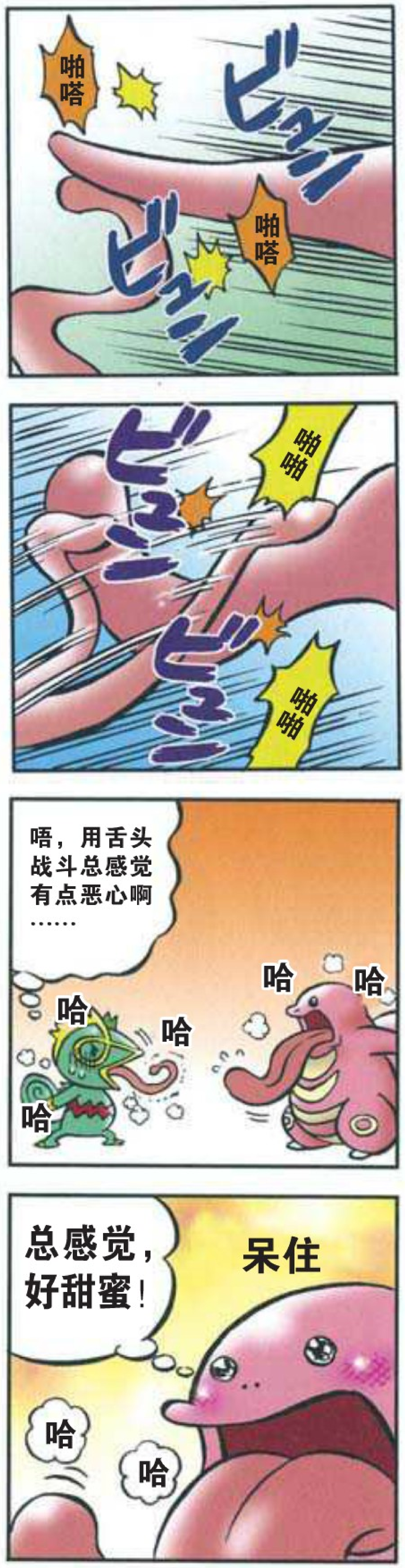

哇，是灾兽！
是不幸的前兆……
台风？
地震？
火灾？
キャー
キャー
等、等一下……
咻
我只是迷路了而已……


啊哈哈，你是绝对抓不到我的！
可恶！
ドーン
哇
竟然攻击我的棒棒糖！
还好我会再生！
呜哇，果然棒棒糖无法再生出来！
我的身体很硬！
バーーン！
ぐおーっ
我的身体才硬！
不管谁硬
都无所谓啦！
好啦……
好啦
我连仰卧起坐都做不了。
咔嚓咔嚓
抖动
我不行……
抖动
我的手都碰不到地面……
看吧！
你们说的是这方面的硬啊……



呐，百变怪！
变个怪力来看看呗！
其实百变怪的记忆力很不好……
怪力、怪力……
是什么样子来着？
扭动
总感觉哪里不对？是脸吗？
吓……
嘿嘿
呆呆兽好厉害……
喔呵呵呵……
完全没被吓到啊……
嘿嘿
晚上。
哇！
反应也太慢了吧！


我呢，进化之后会变得很漂亮的！
骗人。
闪光
阿嚏！
噗
看吧、看吧！
锵锵！
烟雾弥漫
烟雾弥漫
现在就是进化后的样子哟！
哇，突然出现了一只漂亮的精灵……
喔……
飘散
咦？那个难看的家伙跑到哪里去了？
都说了那就是我啦！


啪嗒
啪嗒
啪啪
啪啪
唔，用舌头战斗总感觉有点恶心啊……
哈
哈
哈
哈
哈
总感觉，好甜蜜！
呆住
哈
哈



※装傻的日文是『ポケ』，门的片假名写作『モン』，合起来就是口袋妖怪的日文名『ポケモン』。



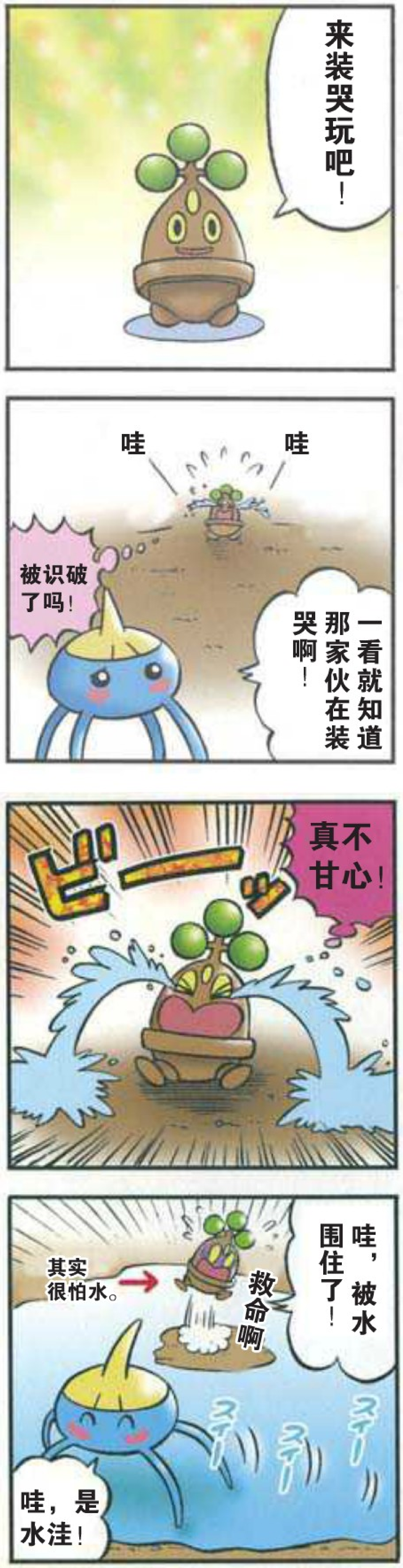
www.dooland.com



这是什么？里面装的什么东西？
？
摇动
噗！
哇
卢卡里奥学会使用水枪啦！
哇
水枪？
一次性武器么！
苏打水
看看会发生什么事吧！
嘻嘻，用尖爪去挠盘子的话……
叽……
忘记堵住自己的耳朵了！
啊呀！
咔嚓
……
有堵住耳朵真是太好了……
耳洞



老师，教我哑剧吧！
老师？
那么我来表演个拿重物吧……
唔
嘿哟
怎样？是不是像真的在拿很重的东西？
抖动
唔
嘿哟
怎样
呀哈哈
奇怪的脸
不要只学脸的表情啊！



来装哭玩吧！
哇
哇
一看就知道那家伙在装哭啊！
被识破了吗！
ビーーッ
真不甘心！
哇，被水围住了！
救命啊
其实很怕水。
哇，是水洼！


咀嚼咀嚼
好吃
这是什么。
好吃吗?
想吃吗?
我开动了!
这是岩浆哟……
好烫!
烫烫的,一级棒……
这个好吃吧……


诶?
要怎样才能维持世界的平衡?
不知道……
喀拉喀拉
啊
手舞足蹈
气死了!
咚咚
ガラ
哇,地震了。


所谓修行……
就是考验忍耐力……
今天的食物是……
一个苹果……
偷看
偷看
肚子饿了……不过要忍住。
咔嚓
啊，发现苹果！
这天的瑜珈小子意外地强悍……
过来跟我决斗，刚比兽！


噗嗤
チュー
チュー
チュー
真好吃！
看起来很好吃啊！
哇！
怎么没有味道？
嗯？
モグ
モグ
モグ
モグ


POKE MOK 海贼团
大家为了返回现实世界而努力战斗着，现在，出现在他们面前的，就是游戏最后的BOSS——黑色丘雷姆！
大家的口袋妖怪大乱斗
热斗篇
我还以为BOSS会是什么了不起的大人物呢！
凭你小小丘雷姆也敢在我们面前耍威风！
大家别客气，快把这家伙给我打成冰渣!!
船长……

难怪越打越辛苦



战术 1



www.dooland.com

战术 2


由我来吸引它！
你们趁机打它屁股！
就是这样，只要如此反复，打败它并不困难！
可是打它半天不掉血怎么办啊……
呃……

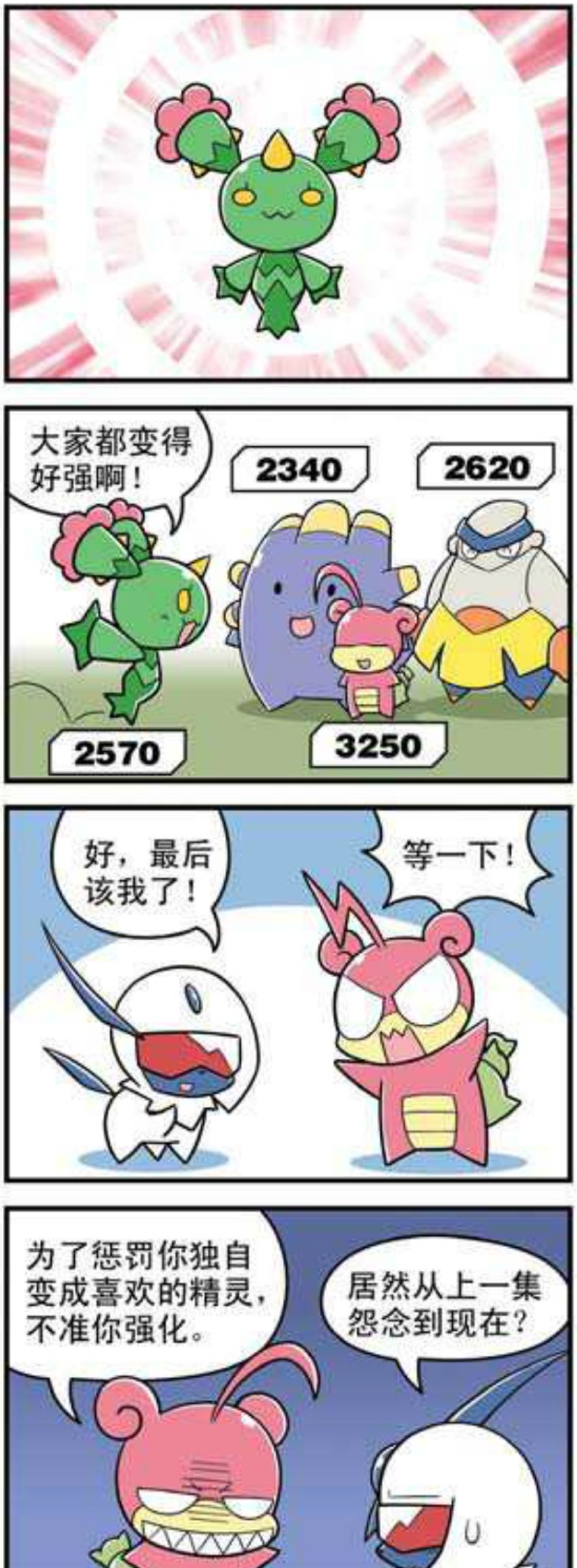
NFC 功能


被团灭了……
光有战术没实力果然还是不行……
其实我们也可以用金币强化的，只是我觉得船长不可能愿意拿出来……
我有那么抠门吗？说吧，要几个？
强化满要四十万左右，每人。
你不是不抠门吗，干嘛散发出跟黑丘雷姆一样的气场啊！！

船长是吃货


船长，就让我们用嘛！
要用掉那么多，我才不要呢！！
想用你们就自己去收集啊！！
现在再收哪来得及啊……
唉，看来回不去了，我今天特意采购来当晚餐的牛排要浪费了……
真，真没办法，只好让你们用吧……
GOOD JOB！欲望就要用欲望来对抗。

省了一笔


大家都变得好强啊！
2340
2620
2570
3250
好，最后该我了！
等一下！
为了惩罚你独自变成喜欢的精灵，不准你强化。
居然从上一集怨念到现在？

不作死就不会死



下集继续



口袋妖怪卡片游戏

——冻结篇

文/新房客
编/马修

新作要发售了，加上最近美版卡片出得比较频繁，这一辑我们将《Plasma Feeze》（等离子冻结）中的强卡都看一下吧！

椰蛋树

直接切入正题，椰蛋树有100的HP。第一个技能是Blockade（站立封锁），基本伤害为10，对手下回合间不能使用任何辅助卡；第二个技能为Stomp（践踏），基本伤害为60+，投币，如果是正面，本次攻击追加30点伤害。椰蛋树的弱点为火×2，抵抗力为水-20，交换消耗为两张能量卡。作为一个一次进化就可以使用的口袋妖怪，HP方面也比较有保障，特别是第二个技能很值得好好利用，喜欢椰蛋树的可以将它列入草系队伍里。

森林蜥蜴

森林蜥蜴有130的HP。第一个技能是X-Scissor（十字剪），基本伤害为30+，投币，如果是正面本次攻击追加40点伤害；第二个技能为Energy Bloom（能量盛





放），基本伤害为80，我方携带着能量卡的口袋妖怪都回复20点伤害。森林蜥蜴的弱点为火×2，抵抗力为水-20，交换消耗为两张能量卡。虽然是需要进化两次，但作为人气主角总体来说还是不错的，毕竟第二个技能可以让它成为一个很好的队医。

炎钢兽EX

炎钢兽EX有180的HP。不能进化就能使用，且有攻击力强大的招式，第一个招式为Heat Boiler（灼热锅炉），基本伤害为60+，如果本口袋妖怪身上有特殊状态，本次攻击追加60点伤害；第二个技能为Dynamite Press（爆炸重压），基本伤害为80+，如果本口袋妖怪身上携带着等离子能量卡，本次攻击伤害追加“10×被攻击口袋妖怪身上的伤害指示物数目”。炎钢兽EX的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



吊灯鬼

吊灯鬼有130的HP，能力为Flare Navigate（火焰导航），在我方回合进行攻击之前，从套牌中寻找一张火系能量卡并给任意一只口袋妖怪携带上，并给那只口袋妖怪附上一个伤害指示物。吊灯鬼的技能只有一个Absorb Life（吸取生命），基本伤害为70，吊灯鬼同时回复30点HP。吊灯鬼的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。虽然总体来说它算不上太厉害，但吸收补给这种招式还是值得好好利用的，只要不是遇到属性克制自己的口袋妖怪都可以拼上很久的。



沼王

沼王有100的HP，能力为Laid-Back（悠闲），所有攻击对沼王的最终伤害都将减少20。沼王的技能为Mud Gun（泥水



枪），基本伤害为60+，如果沼王身上携带着格斗能量，本次攻击追加30点伤害。沼王的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。使用得好的话，沼王也是张强大的卡片，首先进化起来就十分方便，其次还有消弱对手威力的能力，以及固定90的伤害。可以将它编入格斗与水的队伍里。

波尔托罗斯EX

波尔托罗斯EX有170的HP。第一个技能为Raiden Knuckle（雷电拳击），基本伤害为30，从废牌区中找一张能量卡并给后场的等离子团口袋妖怪携带上；第二个技能为Thunderous Noise（炸雷），基本伤害为90，如果这只口袋妖怪身上携带着等离子能量卡，攻击之后就从对手身上丢弃一张能量卡。波尔托罗斯EX的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



臭臭泥

臭臭泥有100的HP。第一个技能为Poison Suction（毒之吸收），基本伤害为60，对手进入中毒状态，同时臭臭泥自身恢复60点HP；第二个技能是Sludge Crash（泥浆碾压），基本伤害为80，投币直到投到反面为止，每有一个正面，对手就从前场口袋妖怪身上丢弃一张能量卡。臭臭泥的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。笔者认为这是本辑目前为止除了EX之外最强的一张卡了，有一回合回复60且给对手下毒的技能不说，还能拼运气吹飞能量卡让对手无法攻击，实在是厉害。顺便说一下，笔者本身也很喜欢臭臭泥。



重钢蟹

重钢蟹有140的HP。能力为Plasma





Search（等离子搜查），在我方回合进行攻击之前，可以从套牌中寻找一张等离子团的卡并放入手牌中。使用以后本回合之内不能再用同名的特性。重钢蟹的技能只有一个Mind Bend（幻想弯曲），基本伤害为60，还能让对手进入混乱状态。重钢蟹的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。虽然需要进化两次，攻击招式也不大近如人意，但毕竟有附加条件，且HP比较多。喜欢重钢蟹的玩家可以把它放进队伍里，不过不太适合做主力就是了。

迪奥希斯EX

迪奥希斯EX有170的HP。能力为Power Connect（能量连接），我方等离子团的口袋妖怪的攻击追加10点伤害。技能方面它只有一个Helix Force（螺旋力量），基本伤害为30+，如果本口袋妖怪身上携带着等离子能量卡，那么对手身上每携带一张能量卡，本次攻击便追加30点伤害。迪奥希斯EX的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

鬼棺亡灵

鬼棺亡灵有100的HP。能力为Six Feet Under（下葬），在我方回合进行攻击之前我方可以将鬼棺亡灵击败，并将三个伤害指示物随意安排给对手所有的口袋妖怪。技能方面只有一个Slap of



Misfortune（不幸的耳光），基本伤害为70，下回合间对手投币投到正面的时候，都将变为反面。鬼棺亡灵的弱点为恶×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。这张卡总体来说能量也很平均，比较好玩的是它的怪能力与技能附加效果。好好玩玩吧。

超力张手

超力张手有120的HP。第一个技能为Fake Out（假动作），基本伤害为30，投币，如果是正面对手进入麻痹状态；第二个技能为Pivot Throw（中枢投掷），基本伤害为90，对手下回合间所有对超力张手的攻击都将追加20。超力张手的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。值得注意的是，下回合间的伤害追加20，而不是最常见的减少20，这一点还是比较让人苦恼，但如果挨得住，两个回合下来就是180的伤害，已经算是很厉害了。



超力张手可以跟沼王组队了。

灾兽

灾兽有100的HP。第一个技能为Mind Jack（心灵劫持），基本伤害为20+，给对手后场所有口袋妖怪各20点伤害；第二个技能为Fearsome Shadow（影子恐吓），基本伤害为60，查看对手的手牌。灾兽的弱点为格斗×2，抵抗力为超能–20，交换消耗为一张能量卡。虽然招式没太大威力，但不用进化就可以直接使用，灾兽的卡还是很强大的。



霸王鳄鱼

霸王鳄鱼有140的HP。第一个技能为Piston Headbutt（活塞头槌），基本伤害为30，将对手前场口袋妖怪身上的一张能量卡转移给后场；第二个技能为Hammer In（头槌），基本伤害为80。霸王鳄鱼的

弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为三张能量卡。虽然它相对于灾兽来说是弱了点，但毕竟还有140的HP撑着，可以的话不妨两只都放进队伍里。



手刀超人

手刀超人有100的HP。第一个技能为Slash（切割），基本伤害为40；第二个技能为Dragon Slayer（龙之杀手），基本伤害为80+，如果对手是龙系，本次攻击追加40点伤害。手刀超人的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。看来老任已经有意要消弱龙系了，连一个恶系的口袋妖怪都有专杀龙的技能。不知道新属性登场时龙系会有什么改变。



三颜龙

三颜龙有150的HP。第一个技能为Tractorbeam（牵引光束），将对手的后场与前场的口袋妖怪交换，并给新换上来的口袋妖怪40点伤害；第二个技能为Obsidian Fang（黑暗牙），基本伤害为80，在进行攻击之前将对手身上所有的工具卡都丢弃掉。三颜龙的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为三张能量卡。这张卡不用说了，单单是第一个技能已经逆天了，对手根本无法用同一只口袋妖怪攻击，等于让他一回合就要换一个。另外第二个技能也很关键，换上弱小的对手上来，来个黑暗牙直接KO。



大钢蛇

大钢蛇有150的HP。第一个技能为Metal Defender（钢铁防护），基本伤害为50，在对手下回合间，大钢蛇无弱点；第二个技能为Heavy Impact（重量冲击），基本伤害为100。大钢蛇的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为四张能量卡。这张卡不用说了，十分厉害。用钢系的人不用多想了，直接编入队伍即可。



快龙

快龙有150的HP。第一个技能为Deafen（淹没），基本伤害为60，对手下回合间不能使用任何道具卡；第二个技能为Healwing（治愈之翼），基本伤害为90，使用以后快龙自身回复30点HP。快龙的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。总体来说这张卡不如臭臭泥来得实在，且使用时还要用两种不同的能量卡，但由于是快龙还是要介绍一下。喜欢龙系队伍的玩家可以将它编入队伍里，在新作没发售前再威风一把吧！



刺龙王

刺龙王有140的HP。第一个技能为Dragon Vortex（龙之漩涡），基本伤害为20×，最终伤害为20×计算废牌区内的电系与水系能量卡的数量，攻击之后将那些卡放回套牌中；第二个技能为Tri Bullet（三连发炸弹），给对手任意三只口袋妖



怪各30点伤害。笔者是十分喜欢刺龙王的，但似乎每次刺龙王的卡都是那么不尽人意，总是离不开打后场、计算能量卡之类的招式，说它强大却总是差着那么一点，似乎印象中即便是刺龙王EX也没有过多么强悍的时候，希望以后会有。刺龙王的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

惊目翁

惊目翁有130的HP。第一个技能为Wing Attack（翅膀拍击），基本伤害为60；第二个技能为Strong Breeze（强力旋风），对手将被攻击的口袋妖怪以及其身上所有的卡片一并放回套牌内……惊目翁的弱点为电×2，抵抗力为格斗–20，交换消耗为一张能量卡。不得不说这张卡的第二个技能实在是BT到了极点，至于怎么使用，就由大家自己决定吧。加上惊目翁有130的HP，够我们玩好久的。

托尔涅罗斯EX

托尔涅罗斯EX有180的HP。第一个技能为Windfall（飓风追击），将手牌洗回套牌里，重新抓六张牌；第二个技能为Jet Blast（喷气爆破），基本伤害为60+，托尔涅罗斯EX身上每有一张等离子能量卡，本次攻击就追加30点伤害。托尔涅罗斯EX的弱点为电×2，抵抗力为格斗–20，交换消耗为两张能量卡。由于是EX卡，在这里就不多做介绍了。喜欢拼运气的玩家不妨试着多玩玩它的第一个技能。





《冻结篇》的卡片在这一辑内就全部结束了，虽然文中将一些十分强大的非EX版本的神兽略过了，但那些卡看不看也就那个意思，比如黑白龙在前面几个套牌内几乎套套不落。与其浪费时间倒不如来点特色的普通卡片给大家使用。在下一辑的栏目中，我们将带来《等离子》套牌的新版本《等离子爆裂》的强卡。下辑再见！

身临其境玩《口袋》

——玩家自制《口袋妖怪3D》评测

文/Kitor
编/马修

前不久看到过一个帖子，说如果玩家真的置身于游戏中，以第一人称视角去看待游戏，会有如何不同于第三人称玩游戏的感觉。里面列举了不少游戏，包括《超级马里奥》这样大名鼎鼎的游戏系列，不过结果都比较不尽人意，以第一人称进入游戏的话，绝大多数体验都不会像正常玩游戏那么舒服。而下面要介绍的这款来自PC上的《口袋妖怪3D》，却恰好是一款符合了前面提到这个帖子意思的这么一款游戏，让玩家以第一人称视角体会浓浓像素风格的口袋世界。

游戏简介

这款游戏的原名是《Pokémon 3D》，平台是PC，作者是一位来自德国的口袋玩家nilllzz，游戏从去年夏天就开始开发了，其后作者一直在自己的官方网站（http://pokemon3d.net/）上进行更新。游戏的内容以GBC上《口袋妖怪 金·银》的系统和剧情为主，但是游戏的视角变成了第一人称，玩家在游戏时就仿佛置身于GBC的游戏画面中，再加上完完全全的点阵像素风格，绝对让习惯了口袋风格的玩家们觉得熟悉又新鲜。目前游戏里共有251种精灵，除了野外遇敌，随着版本的更新还加入了新的地图、城市和BOSS道馆战。

如果大家有兴趣的话，可以到前面提到过的作者的官方网站下载游戏，也可以在搜索引擎里输入关键字“口袋妖怪3D”寻找下载。在这里给大家提供一个比较安全的经过验证的下载页面：http://www.fxxz.com/yx/24800.html，在上述页面中下载好游戏的安装包后，直接双击即可安装。但是首次游戏时很可能发生无法正常游戏的情况，这是因为普通的PC中缺乏一些这款游戏的依赖库文件，大家可以在安装完游戏之后，进入游戏的安装文



Pokemon	2013/7/23 10:07	文件夹	
dotNetFx40_Full_x86_x64.exe	2012/5/9 11:07	应用程序	49,268 KB
Microsoft_XNA_Framework_Redistrib...	2011/8/31 9:35	Windows Install...	6,889 KB
Pokmon3D.exe	2013/1/7 10:02	应用程序	134 KB
pokmon3d.ico	2013/1/7 17:10	图标	17 KB
rungame.ini	2013/8/24 13:15	配置设置	1 KB
Uninstall.exe	2013/7/23 10:07	应用程序	133 KB
口袋妖怪3D	2013/7/23 10:07	Internet 快捷方式	1 KB

▲在游戏的安装文件夹中找到途中的第二和第三个文件，按照顺序双击安装之后方可正常进行游戏。

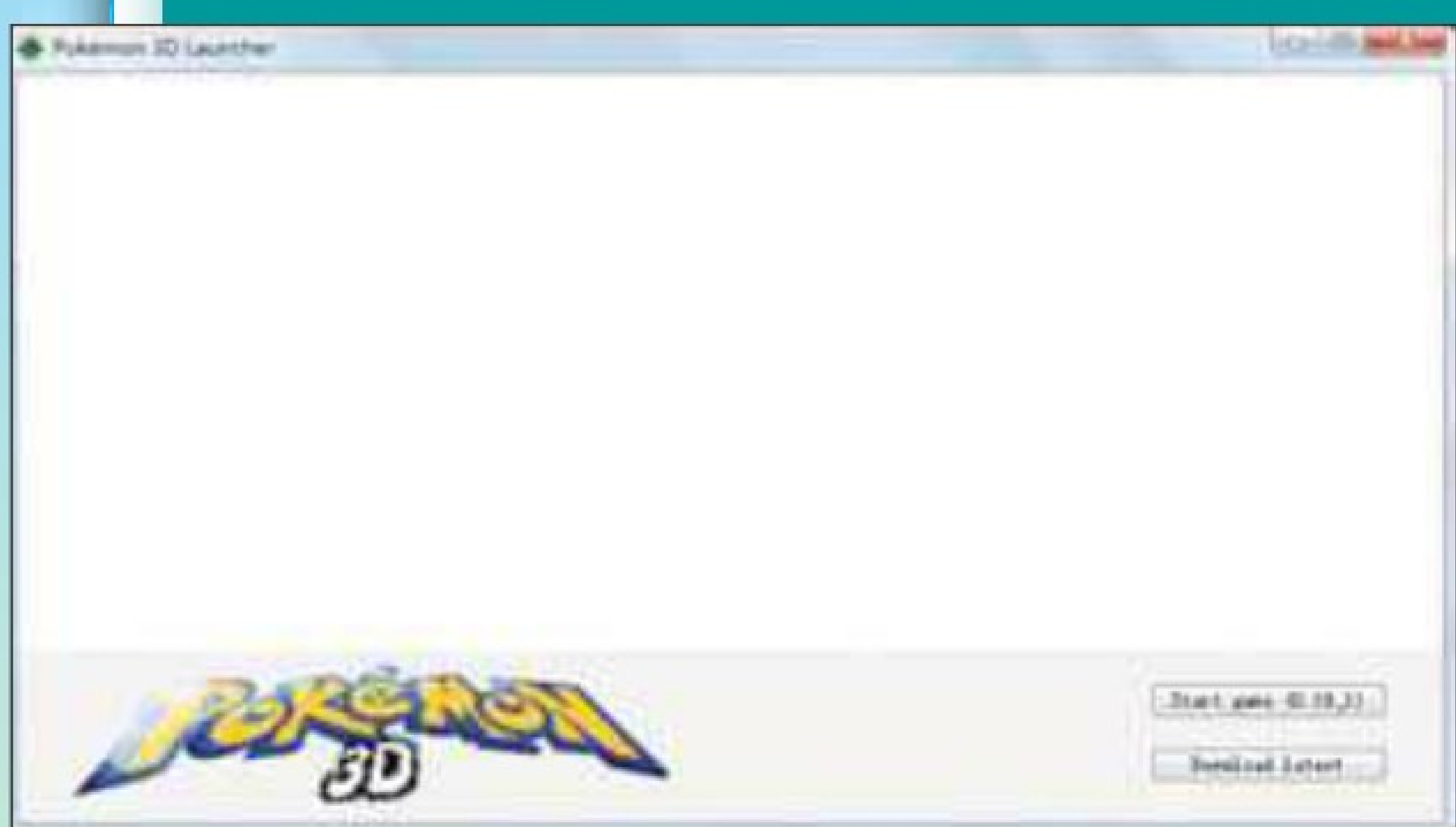
件夹“FXXZGame\koudaiyg3d”，按照顺序安装此文件夹中的xnafx31_redist.msi和xnafx40_redist.msi两个文件，安装时间可能比较久，需要耐心等待，完成后重启电脑，就可以正常进行游戏了。

游戏的操作也比较简单，通过鼠标可以控制游戏视角，键盘上的W、A、D三个键是控制角色移动方向，空格建是确认，E键打开功能栏，ESC键打开游戏菜单。值得一提的是，为了完全遵照原版GBC中的角色移动方式，本作中的角色也是不会倒退的，所以如果要向后走的话，玩家只能通过手动转向使角色掉转方向再向前走，不过转向的时候由于画面上密密麻麻的像素点阵，经常会让人觉得非常不适……但尽管如此，这款出自个人制作者之手、提供免费下载的作品整体素质还是非常值得肯定的。

上手体验

启动

首次进入游戏，需要打开名为Pokémon3D.exe的启动器，启动器界面右下角有两个选项，上面的Start game是启动游戏，下面的Down latest则是在PC联网时选择后自动寻找最新的版本进行下载更新。



选择“Start game”后，稍等片刻游戏便会启动，游戏默认开启后是一个固定的窗口大小，不能缩放也不能全屏进行游戏。游戏的标题画面里有四个选项，由上至下依次是“继续游戏（Continue）”、“读取游戏（Loading）”、“New Game（开始新游戏）”和“Quit Game（退出游戏）”。“继续游戏”是让玩家从上次玩过的地方继续开始游戏，类似于自动读档；而“读取游戏”则是从玩家上次自己存档的地方读取存档开始游戏，等于是手动读档。一个贴心的小设定在于游戏中的时间系统，在GBC原版的《口袋妖怪 金·银》中，游戏中的时间和现实时间是完全一致的，在本作中也是如此，白天开启游戏和晚上开启游戏时的画面背景也是大不相同的，一明一暗的区别显示了作者的用心。由于是第一次游戏，我们直接选择“New Game”。



▲白天和晚上进入游戏时，标题画面的背景处会有所不同。

进入游戏

其实从这个标题画面开始，游戏便充斥着浓浓的像素风格，让人对游戏的实际体验充满了期待。进入游戏后，开门见山画面是每一位口袋玩家再熟悉不过的场景了：博士出场向玩家介绍精灵世界，当然依旧是像素风十足。这里点击鼠标左键或者按键盘上的回车键即可完成与博士的对话，然后重头戏便来了：玩家要选择自己的形象，在游戏里叫作“Choose Skin”，提供了Ethan、Hilbcrt、Hilda、Lass、Bugcatcher、Youngster这6种形象，比GBC版《金·银》的选择更多，除了三个主角外，后三个形象是游戏中常见的NPC，笔者选择的是倒数第二个捉虫少年Bugcatcher。



▲使用键盘上的A和D键可以左右切换想要选择的形象。



主角的家



▲略显简陋的玩家的房间。

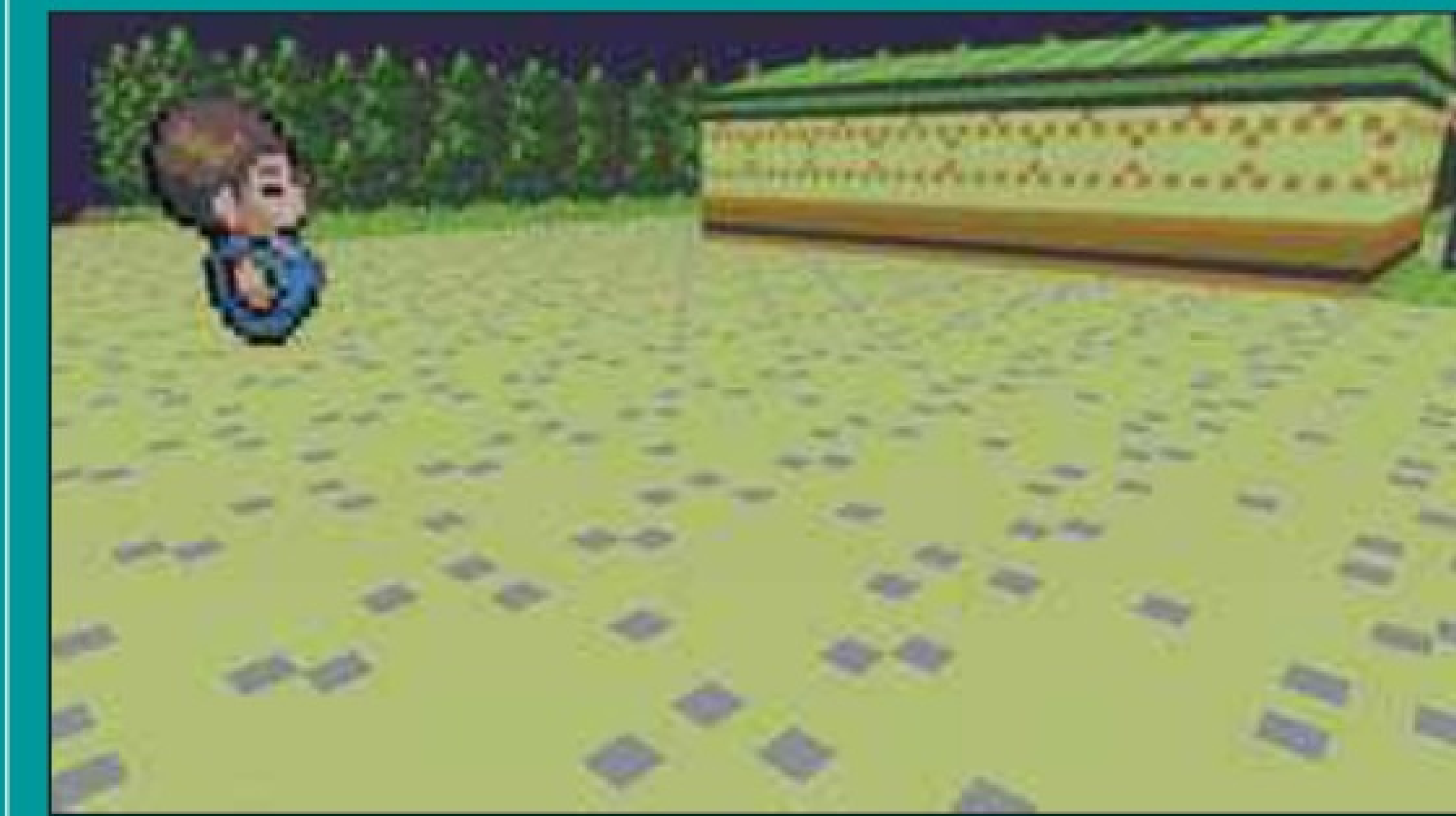
镜头一转，我们就来到了主角的家中，3D《口袋妖怪》世界之旅就算正式拉开旅程了，游戏中所采用的背景音乐是和原版一模一样的版本，相信原版玩家会觉得亲切无比。而房间乍一看还真的让人有点不适应，床和电脑都是用最简陋的点阵画面示，玩原版的时候明明觉得很温馨的小屋，当真置身于其中的时候还是有点说不出的奇怪。这里也正好可以熟悉一下操作，对于常玩PC游戏的玩家来说，游戏的操作并不算难，鼠标可以控制角色的视野，几乎是360度全范围，配合鼠标的方向按住W键不放，角色便会向当前的方向前进，A和D键的作用则是在当前的视角下向左或者向右平行移动视角，比起鼠标操作来说用处不大，不过有些地方用于微调视角还是不错的。现在要控制角色下楼，一边熟悉操作一遍寻找楼梯吧，对于现实生活中都算半个路痴的笔者来说，光是寻找个下楼的楼梯就花了一会儿工夫，不过适应了操作之后发现角色移动起来也没有想象中那么难。

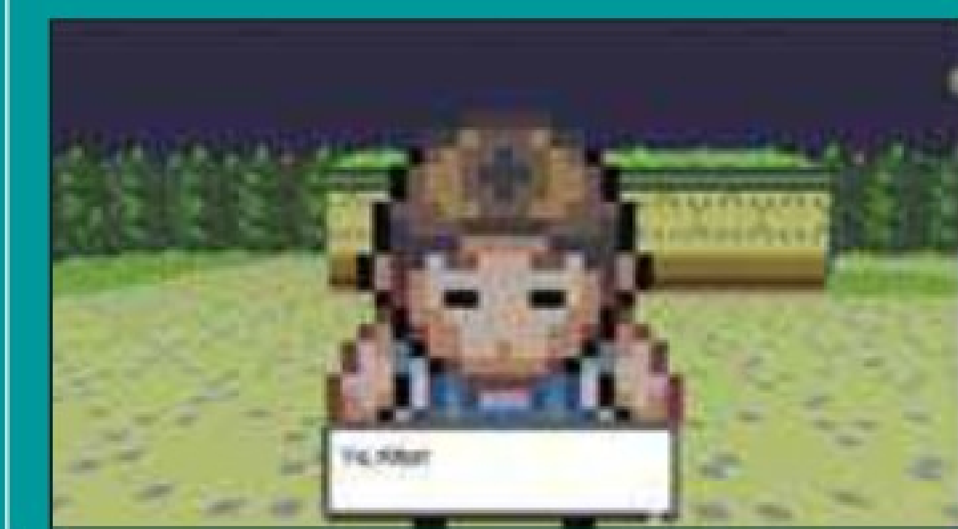
来到一楼，一眼就看到了主角的妈妈，当然母上大人也是完完全全的像素风格，慢慢向她靠近，她便会主动靠近玩家的角色，然后开始对话，这种面对面对话的感觉过去只能在AVG中体验到，在正统的《口袋妖怪》作品里还真的不算多见。在向主角告知了邻居家的博士在等着这件事后，我们就可以控制着主角向门外前进了……出门的方法很简单，和原版一样，只要朝着房间上有门的地方前进，便会自动进出房间。



室外

外面的世界很精彩，外面的世界也很无奈，走出室外的第一感觉就是晕头转向，虽然小镇明明还是GBC版开头的若叶镇，路人也还是GBC版中的路人，但是换了个视角之后还是让人觉得难以适应。首先要学会的当然是和NPC的交谈，GBC版中需要玩家走到角色的跟前，几乎在面对面的情况下按A键才可交谈，在这个本作中因为有了鼠标的帮助，所以只要在和NPC接近到一定的距离后，直接用鼠标移动画面中的准星到角色的身上然后按下鼠标左键就可展开对话，当然了，查看路标、调查重要道具的时候也是一样的操作方式。



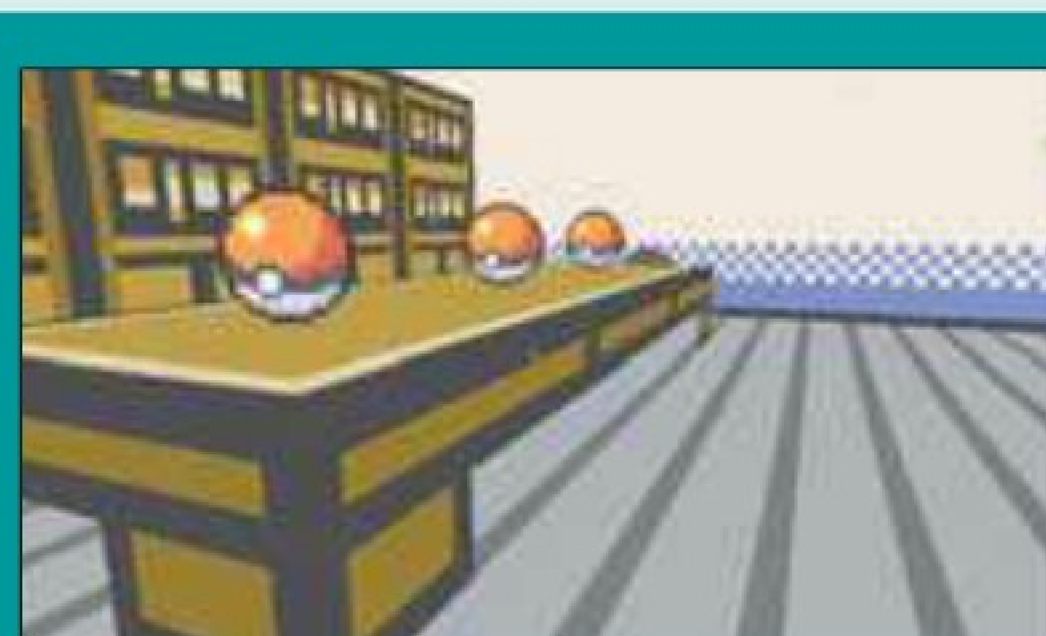


◀▲慢慢靠近NPC角色，然后利用鼠标移动准星就可以展开对话，图中NPC额头处的十字便是准星。

博士实验室



还算顺利地找到了博士的实验室，靠近房间里博士的助手，他便会主动与玩家的角色对话，并且让玩家的角色在三只精灵里挑选一只，挑选精灵的方法也和找NPC对话的方法一样，靠近精灵球，然后移动准星到相应的精灵球上，系统就会自动介绍当前选定的精灵，然后让玩家自行决定，选择YES立刻会拥有当前的这只精灵，



选择NO则可以继续查看另外两只精灵，笔者最终选择了最右侧的草系精灵菊草叶。接下来博士的助手会对玩家的角色进行一番叮嘱并告知博士本人去拜访朋友了，玩家的角色可以前去博士的朋友处直接拜访。以上设定都完完全全忠于GBC版的原作，所以相信老玩家玩起来必定是得心应手。

野外



接下来就离开若叶镇来到29公路了，在公路路口遇到的第一位小哥便叮嘱玩家的角色草地里可能会遇到野生精灵，果不其然刚刚进入草地便跳出来一只，画面立刻转入了精灵战斗的场景，这里重点介绍一下精灵战斗场景中的操作。



进入战斗后，鼠标几乎就没有了作用，虽然也可以进行简单的操作，但是不如键盘操作来得


▲精灵受到攻击时会有这样的特写动态画面。

顺手。战斗开始后，画面右上角会出现选项，通过W和S两个键，可以上下选择当前的动作，包括Battle（开始战斗）、Bag（打开背包）、Pokemon（更换精灵）和Run（逃跑），选定后按下回车键即可执行当前所选的动作。另外，在整个战斗过程中，利用按键盘上的↑↓←→四个按键，还可以调整观看精灵们战斗画面的角度，算是非常不错的设定，这在原来GBC版中是绝对不可能实现的。精灵之间的战斗画面虽然算不上精彩，但是每次受到攻击的那只精灵都有一个单独的特写，这也算是十分忠于原作的表现，其实仔细玩下来的话就会发现游戏中处处都是这样让人称赞的设定，也看得出游戏的作者的确是个不折不扣的口袋玩家。

因为战斗时会切换画面，再次切换回普通的游戏画面后，像笔者这样的路痴玩家就会变得一片茫然，因为本来就在草地中行走，视野非常很好，再加上切回来得非常突然，因而很容易就变得左右不分，结果往往是辛辛苦苦赶了半天的路又晕头转向地走回去了，等反应过来再回头走的时候，新的野生精灵有跳出来了……就这样来来回回折腾了好半天，经历了好几次战斗外加逃跑后，总算是走出了这片草地，来到了下一个城市——吉野市。


◀一次又一次迷失在这片草地中，这时候才怀念起2D游戏的贴心。

吉野市



在新的城市，首要任务是找到精灵中心，其实这也算是游戏中的教学内容吧，让玩家的角色学会使用精灵中心的精灵恢复功能，精灵的恢复操作同样简单，进入精灵中心后径直走向护士MM，然后和她对话并选择YES，熟悉的音乐过后，精灵（们）无论是体力还是状态都会恢复如初。精灵中心里当然还有可以用于存储、整理和传送精灵的电脑，这也都是忠于原作的设定，只不过这里的操作画面要比原作精美得多。





接着找到隔壁的精灵用品商店，学习如何进行物品的交易。这里要稍加说明的是商店中的交易，在靠近店员并展开对话后，选择Buy便会开始交易，交易画面上方右侧是店里当前贩售的道具，右侧则是玩家的角色拥有的道具，想要购买只要利用鼠标将左侧相应的道具拖到下方的方框中即可，然后在绿色箭头上点击鼠标左键即可完成购买，点击右键则是放弃购买，交易完成后点击鼠标右键则会退出当前交易界面。



盆栗老爷爷家

离开吉野市后继续前往30号公路，在30号公路上的草丛里再次经过一番艰辛的摸爬滚打之后，终于来到了博士拜托玩家去拜访的盆栗老爷爷的家。



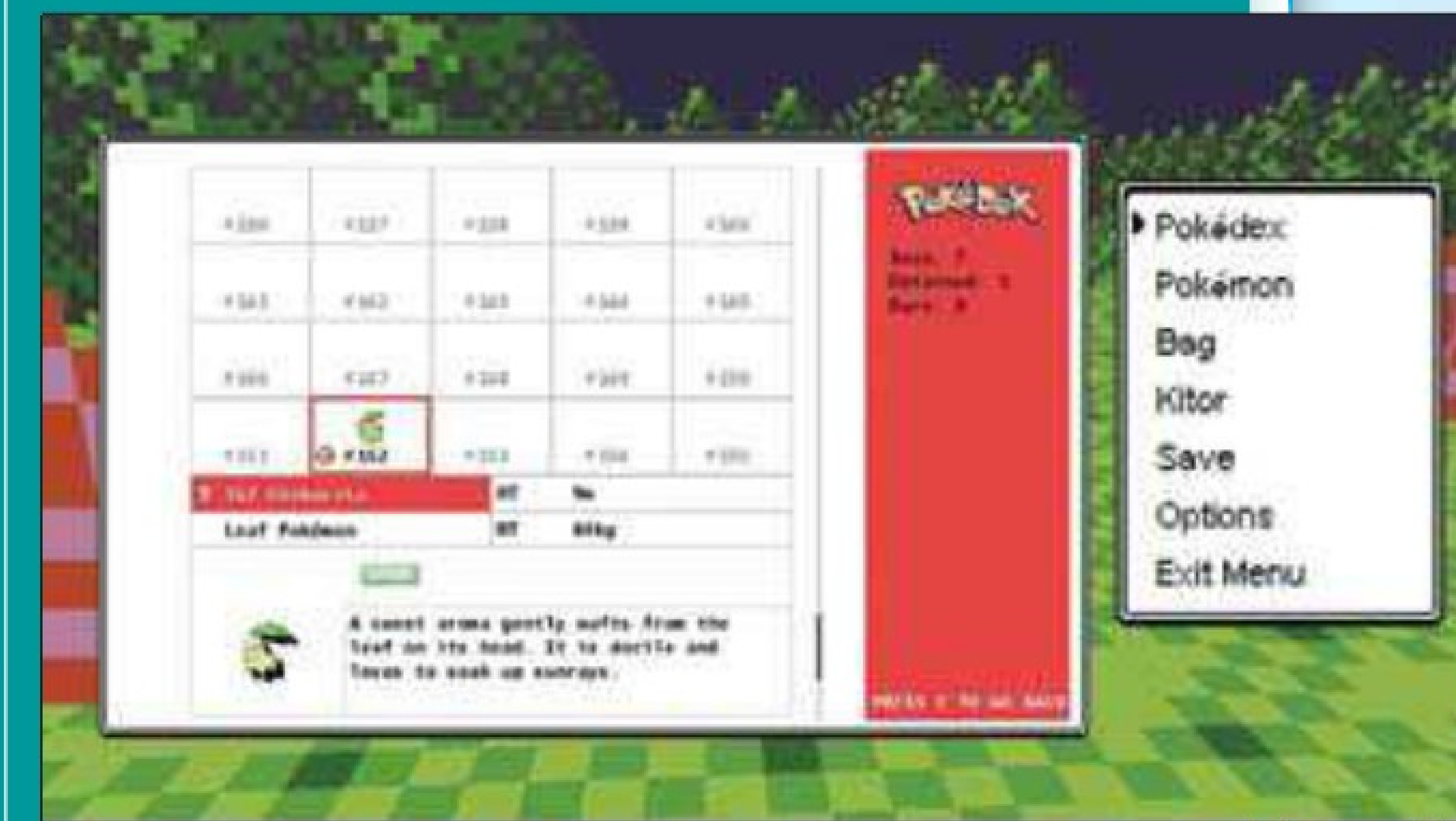
在进行完对话后隐藏已久的博士也终于出现了，和博士完成对话后就获得精灵图鉴了。最后就让我们按下键盘上





的E键打开功能菜单，这些内容对于口袋玩家来说再熟悉不过了。

由上到下依次是精灵图鉴、玩家角色的精灵阵容、玩家背包里的物品、玩家的角色信息、存档、游戏设定、退出。



其中最有看头的自然是精灵图鉴了，记录着玩家的角色遇到过的和已经拥有的精灵，其中还未遇到的精灵处是空白的，已经遇到过而未拥有的为黑白画面显示，已经拥有的精灵则是彩色画面显示并且有详细的文字介绍。而背包里也非常全面地展示了玩家的角色当前拥有的各种物品。



结语

到这里，对于这款游戏的体验也就告一段落了，本作值得挖掘内容还有很多，绝对是可以让人用心玩下去的一款作品，总体而言非常让人满意，特别值得称赞的是虽然变成了第一人称视角，但是原作中的乐趣并没有因此而减少，反而更加淋漓尽致地表现了出来，细节处的还原更是满满当当。对于想要以全新视角来身临其境体验《口袋妖怪》世界的老玩家来说，本作绝对值得尝试。

口袋妖怪详尽分析

——未进化精灵专题（7）

文/月神兔兔 编/乌冬

这辑将给大家带来未进化三巨头之一的夜行鬼，以及上辑其实已经预告过的珍珠贝和甲壳龙，并在结束第三代的内容之后进入第四代。第四代精灵中携有各种特殊打法的恶作剧之心利欧鲁也是本辑的亮点。

本文以《口袋妖怪 黑2·白2》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、隐石沙砾、守护等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

夜行鬼

（サマヨ-ル/Dusclops）

编号：356 分类：招手口袋妖怪 身高：1.6m 重：30.6kg

寻找徘徊的灵魂吸入体内，被吸入后会怎样仍是个谜。



进化流程

NO.355夜骷鬼（ヨマワル/Duskull）
↓LV37
NO.356夜行鬼（サマヨ–ル/Dusclops）

能力方面

种族值

HP	40	物攻	70	物防	130
特攻	60	特防	130	速度	25

各项能力极限值

HP	284	物攻	262	物防	394
特攻	240	特防	394	速度	163

属性为鬼，受到的攻击效果如下

效果2倍：鬼、恶

效果一般：飞行、地面、岩石、钢、火、水、草、电、超能、冰、龙

效果减半：毒、虫

无效果：普通、格斗

特性

压力（プレッシャ–/Pressure）：令对手在使用技能时每次消耗2点PP。

升级技能一览

1:火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）

1:束缚（かなしばり/Disable）

1:黑夜魔影（ナイトヘッド/NightShade）

1:瞪眼（にらみつける/Leer）
1:勒住（しめつける/Bind）
1:重力场（じゅうりょく/Gravity）
1:闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
1:冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
6:束缚（かなしばり/Disable）
9:识破（みやぶる/Foresight）
14:惊吓（おどろかす/Astonish）
17:怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）
22:影袭（かげうち/ShadowSneak）
25:追击（おいうち/Pursuit）
30:诅咒（のろい/Curse）
33:鬼火（おにび/Will-O-Wisp）
37:暗影拳（シャドーパンチ/ShadowPunch）
42:厄运（たたりめ/Hex）
49:黑眼神（くろいまなざし/MeanLook）
58:报复（しっぺがえし/Payback）
61:预知未来（みらいよち/FutureSight）

可以习得的技能机器

4	6	10	11	12	13
14	15	17	18	19	21
26	27	29	30	31	32
39	41	42	44	45	46
48	56	57	61	63	66
68	70	77	78	80	85
87	90	92	94	H4	

遗传技能一览

封印（ふういん/Imprison）
NO.607烛灯鬼→NO.355夜骷鬼
殊死同归（みちづれ/DestinyBond）
NO.92鬼斯→NO.355夜骷鬼
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
NO.607烛灯鬼→NO.355夜骷鬼
怨念（おんねん/Grudge）
NO.353怨影娃娃→NO.355夜骷鬼
临别礼物（おきみやげ/Memento）
NO.607烛灯鬼→NO.355夜骷鬼
暗算（だましうち/FaintAttack）
NO.353怨影娃娃→NO.355夜骷鬼
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
NO.425飘飘鬼→NO.355夜骷鬼
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
NO.92鬼斯→NO.355夜骷鬼
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
NO.577细胞球→NO.355夜骷鬼

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
勒住（しめつける/Bind）
鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
戏法（トリック/Trick）
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
强夺（よこどり/Snatch）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
神奇空间（ワンダールーム/WonderRoom）

通过其他途径习得的技能

突袭（ふいうち/SuckerPunch）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学

地球投(ちきゅうなげ/SeismicToss)
《绿宝石》定点教学
反击(カウンター/Counter)
《绿宝石》定点教学
摇手指(ゆびをふる/Metronome)
《绿宝石》定点教学
模仿(ものまね/Mimic)
《绿宝石》定点教学
舍身一击(すてみタックル/Double-edge)
《绿宝石》定点教学
压制(のしかかり/BodySlam)
《绿宝石》定点教学
帮手(てだすけ/HelpingHand)
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
噩梦(あくむ/Nightmare)
《口袋妖怪XD》定点教学
头突(ずつき/Headbutt)
《心金·灵银》定点教学
气合拳(きあいパンチ/Focus Punch)
《心金·灵银》技能机器01
秘密力量(ひみつのちから/Secret Power)
《心金·灵银》技能机器43
忍耐(こらえる/Endure)
《心金·灵银》技能机器58
诱惑(ゆうわく/Captivate)
《心金·灵银》技能机器78
自然恩惠(しぜんのめぐみ/Natural Gift)
《心金·灵银》技能机器83



生蛋分组为不定形+不定形。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：6400

点评

夜行鬼、吉利蛋和3D龙Ⅱ型并列为最适合装进化辉石的三大未进化精灵。作为未进化精灵，它的两防种族值居然都达到130之高，两防和血量种族值都只比进化后的夜幽魂低了5点，装上进化辉石之后整体耐久将大幅超越夜幽魂。早在第三代游戏中，夜行鬼就已经是对战场上的常客了，现在进化辉石又让它实力倍增，实际种族值超过600，在所有未进化精灵中仅次于3D龙Ⅱ型，堪称准神兽。而且它血量和两防的差距比夜幽魂更大，更适合用看家本领分担痛苦，所以几乎完全取代了夜幽魂的位置。

推荐用法

单打

鬼火物防盾型

鬼火+分担痛苦+替身+地球投/黑夜魔影/气合拳

这是曾经一直为夜幽魂所用的经典打法。努力值加极限物防满血，作为物防盾上场联防物攻精灵，随后用鬼火进一步消弱对方的物攻，再后手使用替身，最后用分担痛苦把血量与对方拉回同一起跑线。由于它防高血少，所以即使是相同血量，实际耐久却要比对方高得多，而且只要是打不掉它半血的对手，在烧伤之后自然也无法一招打掉替身，于是在分担痛苦后它仍然享有替身的保护，且对方还会持续烧伤，将完全无法与它对抗。而即使对方换上了一只

满血的精灵，那么夜幽魂仍然能在替身的保护下用分担痛苦赚得便宜。在几回合的消耗之后，最终用固定伤害的技能地球投或黑夜魔影将对方击倒。如果在击倒对方时仍然能保留替身在场，那么接下来还可继续利用分担痛苦持续作战。

这个打法能非常有效地抑制对方的物攻精灵，而且纯鬼系抗性多弱点少，配合撒菱队时能防高速旋转，配合双墙时能防瓦割，再加上压力特性很适合消耗，使它成了一块功能齐全的物防盾。那么强的打法，如今夜行鬼装进化辉石后竟还要比夜幽魂强得多。它装进化辉石后的极限物防能达到591，比夜幽魂的405高出186之多，而极限血量却只比夜幽魂少了10点而已。况且用分担痛苦打法本来就是物防和血量的差距越大越好。而夜行鬼在物攻和速度上的劣势几乎可以完全忽略，因为反正本来也就不指望它先手出招，攻击技能地球投和黑夜魔影又都是固定伤害的。至于它的物防能力究竟强到什么程度，举个简单例子便一目了然，就连极限物攻的巨甲龙用克制它的本系咬碎在被烧伤的情况下都只有极低的几率能打掉它的替身（除非最大伤害值），可想而知其他的物攻精灵对它是多么无可奈何了。

最后一招攻击技能可在地球投和黑夜魔影中选择，地球投打不到鬼系，黑夜魔影打不到普通系。由于依靠属性以及物防能力联防普通系精灵的场合更多，所以建议选用能打普通系的地球投。此外还有一招气合拳也能列入备选范围，在替身的保护下保证它顺利出招。也许有人会认为气合拳肯定是进化后物攻更高的夜幽魂更好用，但其实也未必。因为夜幽魂如果要用这种物防盾打法肯定要把努力值加成极限物防满血，这样物攻就只能达到236，而夜行鬼即使努力值加极限物攻满血，物防能力也仍然比极限物防的夜幽魂略高，且物攻还能达到262。由此可见，即使算上物攻劣势，夜行鬼也仍然强过夜幽魂。

诅咒消耗型

诅咒+影分身+睡眠+黑眼神

使用黑眼神捕获对方，然后用影分身把自己立于不败之地，再用诅咒完成猎杀。由于耐久大幅超越夜幽魂，所以同样打法要比夜幽魂更安全。诅咒的盲点很少，绝大多数精灵都能对付，而且黑眼神使它在对手的选择上握有主动权，只要别用来对付魔法防御特性的精灵就行。

冥想型

冥想+分担痛苦/睡眠+影子球+冷冻光线/精神干扰/觉醒格斗

用冥想强化的特攻打法，是一种针对特攻精灵的变招。由于它用鬼火骚扰的打法比较常见，所以对方很可能见了它就换上特攻精灵，此时趁机冥想一下就能在之后的火拼中占得主动。回血技能可在分担痛苦和睡眠中选择。分担痛苦能在充分冥想之后把自己与对方的血量拉回同一起跑线，再利用冥想后的优势强推对方，融进攻与回血为一体。睡眠则更适合打长久消耗，与压力特性也比较般配。特攻技能以影子球主攻，再从冷冻光线和精神干扰中选一招补充打击面。若不用分担痛苦光两招特攻技能，打击面似乎略显不足。有条件用觉醒力量的话建议用觉醒格斗同时克制鬼系打不动的普恶钢三种属性。

物攻型

分担痛苦/暗影拳/影袭/突袭/地震/火焰

拳/冷冻拳/闪电拳/岩崩/气合拳/替身/反击

夜行鬼的物攻技能非常丰富，虽然物攻能力不强，但只要把物攻努力值加到极限，262的物攻在技能克制对方的情况下还是能造成不小伤害的。耐久方面它只要单把血量努力值加满，就能略超把努力值全分给耐久的夜幽魂，所以其实对方对它造成的伤害也并不大，完全能利用强大的耐久和丰富的克制面与对方火拼，顺便还能充当盾牌。由于对方见到夜行鬼便直接使用挑拨的可能性很大，于是物攻型便很可能在会挑拨的精灵面前白赚一回合。

神秘空间型

神秘空间+临别礼物/殊死同归/怨念/诅咒/分担痛苦+暗影拳/地震

夜幽魂耐久高速度慢，本来就是最适合发动神秘空间的精灵之一，而耐久更高速度更慢的夜行鬼自然就更适合了。它的速度种族值只有25，甚至低过了姆夏纳，任何一只会神秘空间的最终进化精灵都没有它慢，比夜幽魂更能保证释放神秘空间后先手出招。而它的耐久则强大到几乎没有任何精灵能在不强化的情况下秒掉它，这就给神秘空间的成功释放提供了保障。但它也有道具栏被进化辉石占据的缺陷，无法用解异状果或精神叶片来抵御催眠、挑拨等异状攻击。又由于它最有威胁的技能鬼火、分担痛苦等都属于变化类，所以对方的精灵如果装有挑拨，几乎肯定会用挑拨来对付它，这也就给释放神秘空间带来了很大的不便。所以有时也可反其道而行，干脆利用它容易吸引挑拨的特点而把道具换成精神叶片，这样在会挑拨的精灵面前反而更有利（仅作偶尔变招）。

由于物攻较低，所以在释放神秘空间后并不适合自己进攻，应尽量配合退场技能为队友创造更有利的作战环境。夜幽魂的退场技能非常丰富，其中比较常用的临别礼物能牺牲自己使对方的两攻减半，能留给后续控场精灵一个安全的强化机会，做到一些特殊的配合。殊死同归则能利用仅剩的余血与对方同归于尽，白赚一个神秘空间效果，不过以它的耐久，满血状态下仅释放一回合神秘空间，下回合似乎对方还不足以将它击倒，因此最好在反复利用后血量不多时再用。还有怨念和诅咒也都能作为主动退场技能安全换上队友，但效果都不如前两招。这些退场技能进化后的夜幽



魂也都能用，不过耐久更强的夜行鬼其实更适合释放神秘空间后直接换下场，等待下次上场后再后手使用分担痛苦回血，然后再次释放神秘空间，如此反复利用，能在不停创造场地的同时给对方带来不小的伤害。剩下的技能格可在物攻技能中选择威力较大的暗影拳和地震备用，仅在克制对方的情况下使用。

神秘空间重力型

神秘空间+重力场+临别礼物/殊死同归/分担痛苦/地震/爆裂拳

以夜行鬼的耐久，很少有精灵能在两招之内击倒它，因此连续释放重力场和神秘空间，再用退场技能也没有太大压力。可用来配合一些低速高攻，且适合在重力下作战的精灵。由于神秘空间对战局的影响力远高过重力场，所以通常应当先释放重力场，再释放神秘空间，这样退场之后队友便能利用重力2回合，利用神秘空间3回合。万一遇到能在两招之内击倒它的对手，则可把顺序反一反，先释放神秘空间，再在神秘空间的作用下先手释放重力场，然后被对方击倒并安全换上队友，战术依然成立。剩下的退场及辅助技能仍可在临别礼物、殊死同归和分担痛苦中选择，如果技能格还有剩余，可再备上地震或爆裂拳配合重力效果。

轮转

怨恨消耗型

睡眠+怨恨+梦话/守护/替身/挑拨/冥想/影分身/鬼火

夜行鬼是轮转防守的重要一环，纯鬼系抗性多弱点少，很容易组成高效的三角联防，配合队友的双墙能防对方的瓦割，自身耐久强大又不吃莽撞，利用睡觉回血再配合队医解除异状，对方就很难将它攻陷了。而它所拥有的怨恨对对方又是巨大的威胁，配合压力特性一回合便能抽掉对方6点PP，再配合守护的话，一次怨恨就能抽干8点PP的大招，两次怨恨就能抽干16点PP的常用攻击技能。对强攻精灵来说失去了主攻技能就等于废了武功，更加无法将它攻陷。而当对方也是以消耗为主，双方都无法将对方攻陷时，PP更是会成为胜负的命脉，此时拥有怨恨的夜行鬼便足以左右战局。而且即使是互相使用怨恨，那么压力特性的夜行鬼也占据明显的优势。建议再装一招梦话配合睡眠抽取怨恨，这样就等于变相提高了怨恨的PP。剩下的技能格可用冥想、影分身、鬼火等技能增强防守。挑拨能逼对方使用攻击技能，然后利用怨恨压力组合把对方的攻击技能抽干，并且可在抽干对方攻击技能后再次使用，使对方无招可用。不过同时这种打法也最怕被对方挑拨。

消耗辅助型

地球投/黑夜魔影/睡眠/束缚/挑拨/神秘空间/重力场/瓦割/识破/诅咒/鬼火/怪异光/神奇空间

以辅助为主的打法。除了怨恨以外，它还拥有束缚、挑拨、神秘空间等许多非常好用的辅助技能。在消耗队撞队时也可以用诅咒来取得优势。最好再备一招固定伤害的攻击技能地球投或黑夜魔影用于进攻，这样即使被挑拨也不会无招可用。

重力物攻型

重力场+地震/爆裂拳/神秘空间/其他辅助技能

如果以用重力场辅助队友作战为主要任务的话，自己也可备上地震或爆裂

拳备用。同时还能再加上神秘空间形成双场地配合。

多元对战

神秘空间型

神秘空间+分担痛苦/虚张声势/瞪眼/帮手/心电感应/重力场

夜行鬼耐久高速度慢，非常适合在多元对战中释放神秘空间，为队友提供先手作战的场地。强大的耐久使它即使被对方合击也很难被击倒，鬼系的属性又使它不怕被蒙住眼睛封杀，但仍然存在怕被异状攻击破坏战术的危险。如果与有蒙住眼睛的队友配合，应尽量优先封杀对方可能带有异状攻击技能的精灵。成功释放神秘空间并且血量所剩不多的情况下，可先手使用分担痛苦与队友合击清敌，足够慢的速度能保证它先于队友使用分担痛苦，从而完成合击，同时自己还能回复血量，继续持久作战。而在对方没有攻击它使它无法使用分担痛苦的情况下，则可用虚张声势、瞪眼等技能辅助队友进攻。帮手不能与分担痛苦共存。



珍珠贝

（パールル/Clamperl）

编号：366 分类：双壳口袋妖怪 身高：0.4m 重：52.5kg

据说它体内一生只长一次的珍珠具有增强超能力的作用。



属性为水，受到的攻击效果如下

效果2倍：草、电

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、地面、岩石、虫、鬼、超能、龙、恶

效果减半：钢、火、水、冰

特性

贝壳盔甲（シェルアーマー/ShellArmor）：不会被命中要害。

梦特性

颤抖（びびり/Rattled）：受到鬼、恶、虫属性技能的攻击时速度上升一阶。

能力方面

种族值					
HP	35	物攻	64	物防	85
特攻	74	特防	55	速度	32

各项能力极限值					
HP	274	物攻	249	物防	295
特攻	271	特防	229	速度	179

www.dooland.com

专用道具

深海之鳞（しんかいのウロコ/DeepSeaScale）：使珍珠贝的特防翻倍，携带通信进化为樱花鳗。

深海之牙（しんかいのキバ/DeepSeaTooth）：使珍珠贝的特攻翻倍，携带通信进化为猎斑鳗。

升级技能一览

1:贝壳夹击（からではさむ/Clamp）
1:水枪（みずでっぽう/WaterGun）
1:漩涡（うずしお/Whirlpool）
1:铁壁（てっぺき/IronDefense）
51:破壳（からをやぶる/ShellSmash）

可以习得的技能机器

6	7	10	13	14	17
18	21	27	32	42	44
45	48	55	87	90	H3
H5	H6				

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
铁壁（てっぺき/IronDefense）

遗传技能一览

精神回复（リフレッシュ/Refresh）
NO.222太阳珊瑚→NO.366珍珠贝
玩泥（どろあそび/MudSport）
NO.422水蛞蝓→NO.366珍珠贝
压制（のしかかり/BodySlam）
NO.422水蛞蝓→NO.366珍珠贝
超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）
NO.226巨翅飞鱼→NO.366珍珠贝
栅栏（バリアー/Barrier）
NO.72玛瑙水母→NO.222太阳珊瑚→NO.366珍珠贝
怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）
NO.226巨翅飞鱼→NO.366珍珠贝
水之铃（アクアリング/AquaRing）
NO.226巨翅飞鱼→NO.366珍珠贝
浊流（だくりゅう/MuddyWater）
NO.422水蛞蝓→NO.366珍珠贝
水之波动（みずのはどう/WaterPulse）
NO.422水蛞蝓→NO.366珍珠贝
潮水（しおみず/Brine）
NO.367猎斑鳗→NO.366珍珠贝
忍耐（こらえる/Endure）
NO.222太阳珊瑚→NO.366珍珠贝

通过其他途径习得的技能

潜水（ダイビング/Dive）
《心金·灵银》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金·灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金·灵银》技能机器78、梦世界PDW
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金·灵银》技能机器83

生蛋分组为水一+水一。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120



点评

珍珠贝也是老牌强力未进化精灵之一，它拥有专用道具深海之牙，能使它的特攻翻倍，达到极限542，甚至高过了迪奥希斯的攻击形态，在普通精灵中更是当之无愧的特攻第一。另一个专用道具深海之鳞能使它特防翻倍，整体特防能力有较强的水准。而第五代新增的道具进化辉石又使它拥有了成为物防盾的潜质。根据所装道具的不同，能力值的分布会产生很大的差异，不过总体来说还是装深海之牙的进攻打法比较好用。

推荐用法

单打

破壳型

破壳+乘浪+冷冻光线+觉醒力量

第五代中珍珠贝的最大变化就是新学会了高效强化技能破壳，使它的进攻能力进一步增强。装深海之牙并且加满特攻努力值，即使在无性格补正的情况下一次破壳也能使它的特攻达到惊人的988，除了少数强力特防盾和属性盾牌以外，绝大多数精灵都会被它一招秒掉。

不过虽然特攻能力极强，耐久却很堪忧。速攻打法的破壳型努力值无法分给耐久，道具又装不了精神衣带，导致它的特防能力几乎就是被特攻精灵一摸就倒，物防能力也承受不了太强的火力，于是想要破壳强化就要与队友配合，给它提供一些安全强化的机会。

速度方面，努力值加极限速度并且一次破壳之后能达到358，勉强超过了速度110族的精灵（50级对战则正好超过115族）。但是如果对方队中有更快的超高速精灵或装有专爱围巾的精灵，它便无法完成控场。

攻击技能以乘浪主攻，冷冻光线补充打击面。再装一招克制水系的觉醒草或觉醒电，打击面基本够用。由于没有其他属性的特攻技能，所以如果没条件用觉醒力量的话，就会留下较大的打击面漏洞。

神秘空间型

乘浪+冷冻光线+觉醒力量+潮水/剧毒

在队友释放神秘空间后上场强攻的打法。珍珠贝是少数能在神秘空间下强攻的特攻炮台之一，它的速度够慢，只要不是神秘空间撞队的话基本都能保证先手。虽然不太好用破壳强化，不过极限542的特攻也已经拥有了秒敌火力。省下的速度努力值可以补给血量，这样它的耐久就能达到比较正常的水平，不至于被轻易秒掉。攻击技能还是用乘浪+冷冻光线+觉醒力量三招，剩下一个技



能格好像也没什么特别值得装的技能，勉强就备一招潮水专打血量过半的对手吧，或者用剧毒对付上来联防它的强力特防盾。

耐久型

剧毒/漩涡/铁壁/影分身/开水/水之铃/睡眠/怪异光

极限特防满血的珍珠贝装深海之鳞后能达到458特防、206物防、274血量，可充当特防盾。极限物防满血的珍珠贝装进化辉石能达到442物防、219特防、274血量，可充当物防盾。不过水系盾牌人才济济，好像并没有非用它不可的必要，因此最多只能作为偶尔变招。

轮转

破壳型

破壳+乘浪+冷冻光线+觉醒力量

轮转中可让队友用双墙掩护它使用破壳，配合比单打更方便。且轮转中高速精灵的出镜率要比单打低很多，所以破壳后358的速度已经基本够用。将近上千的特攻能强行撕开对方的联防堡垒。但毕竟破壳后耐久过低，秒不掉对方自己就会有生命危险。

低速常规型

乘浪+冷冻光线/开水/铁壁/睡眠/水之铃/怪异光

不使用破壳的话可把努力值加成极限特攻满血，在队友的掩护下不会被轻易击倒。如果对方用的是进攻能力不强的消耗队伍，那么珍珠贝也能用铁壁、睡眠、水之铃等技能与对方一起玩消耗。装上深海之牙后极限542的特攻，能给全队带来不小的火力输出。配合队友的神秘空间使用效果更佳。

多元对战

先手场地型

乘浪/浊流+暴风雪/冷冻光线+觉醒力量/水之波动/潮水

珍珠贝速度慢耐久低，多元对战中要尽量配合队友释放的先手场地才能发挥它特攻强大的优势。考虑到顺风还不足以保证它先手出招，所以这里的先手场地主要是指神秘空间和湿原。多元对战中的技能选择面略广，主攻技能可根据具体配合情况在乘浪和浊流中选择。冰系技能除了冷冻光线以外还能用高效的范围攻击技能暴风雪。另外还可以备一招潮水专打血量过半的对手，与队友的合击效果也很不错。水之波动则可在三重战斗中备着打远距离。

破壳型

破壳+乘浪/浊流+暴风雪/冷冻光线+觉醒力量/水之波动

多元对战中使用破壳的难度很大，即使有队友的掩护也有很大的风险，再说以它破壳后的速度在单打和轮转中也许行得通，但在重视速度的多元对战中还远远不够快，所以并不推荐。



甲壳龙

（コモル-/Shelgon）

编号：372 分类：忍耐口袋妖怪 身高：1.1m 重：110.5kg

坚硬的外壳中细胞正开始突变，进化的瞬间将破壳而出。



进化流程

NO.371宝贝龙（タツベイ/Bagon）

↓LV37

NO.372甲壳龙（コモル–/Shelgon）

能力方面

种族值

HP	65	物攻	95	物防	100
特攻	60	特防	50	速度	50

各项能力极限值

HP	334	物攻	317	物防	328
特攻	240	特防	218	速度	218

属性为龙，受到的攻击效果如下

效果2倍：冰、龙

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、地面、岩石、虫、鬼、钢、超能、恶

效果减半：火、水、草、电

特性

石头脑袋（いしあたま/RockHead）：不会受到技能反作用力造成的伤害。

梦特性

防尘（ぼうじん/Overcoat）：不会因为恶劣天气而损失血量。

升级技能一览

1:愤怒（いかり/Rage）

1:齿突（かみつく/Bite）

1:瞪眼（にらみつける/Leer）

1:头突（ずつき/Headbutt）

5:齿突（かみつく/Bite）

10:瞪眼（にらみつける/Leer）

16:头突（ずつき/Headbutt）

20:蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）

25:火苗（ひのこ/Ember）

30:守护（まもる/Protect）

32:龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath）

37:思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）

43:恐惧颜（こわいかお/ScaryFace）

50:咬碎（かみくだく/Crunch）

55:龙爪（ドラゴンクロ–/DragonClaw）

61:舍身一击（すてみタックル/Double–Edge）

可以习得的技能机器

1	2	5	6	10	11
17	18	21	27	31	32
35	38	39	40	42	44
45	48	59	65	80	87
90	94	H1	H4		

遗传技能一览

高压水泵（ハイドロポンプ/HydroPump）

NO.130暴鲤龙→NO.371宝贝龙

暴走（あばれる/Thrash）

NO.130暴鲤龙→NO.371宝贝龙

龙之怒（りゅうのいかり/DragonRage）

NO.130暴鲤龙→NO.371宝贝龙
龙卷（たつまき/Twister）
NO.130暴鲤龙→NO.371宝贝龙
龙舞（りゅうのまい/DragonDance）
NO.130暴鲤龙→NO.371宝贝龙
炎之牙（ほのおのキバ/FireFang）
NO.445叠翅鲨龙→NO.371宝贝龙
潜龙（ドラゴンダイブ/DragonRush）
NO.443宝贝鲨龙→NO.371宝贝龙
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
NO.333青绵鸟→NO.371宝贝龙
忍耐（こらえる/Endure）
NO.372甲壳龙《心金・灵银》技能机器58→NO.371宝贝龙
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
NO.372甲壳龙《绿宝石》定点教学→NO.371宝贝龙

定点教学一览

龙星群（りゅうせいぐん/DracoMeteor）
鼾声（いびき/Snore）
激鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）

通过其他途径习得的技能

滚动（ころがる/Rollout）
《心金・灵银》定点教学
连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
精神回复（リフレッシュ/Refresh）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
许愿（ねがいごと/Wish）
口袋妖怪中心配信

生蛋分组为龙形+龙形。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：10240

点评

甲壳龙的属性和特性都与进化后的血翼飞龙有所不同。它的血量种族值比血翼飞龙少30点，物防种族值却比血翼飞龙高20点，装上进化辉石之后物防能力将大幅超越血翼飞龙。虽然它不具备血翼飞龙的威吓特性，但同时它的纯龙属性也不像血翼飞龙那样带有四倍大弱点，作为物防盾的发挥应该会比血翼飞龙更稳定。而相比同属性的哈克龙和棘飞龙，它虽然在特防能力上有所差距，但是物防要比它们强很多，综合耐久也高于它们。作为纯龙系精灵中的物防能力和综合耐久的第一，使它成了一块比较特殊的物防盾。

推荐用法

单打

物防盾型

睡眠/许愿+吼叫/剧毒/铁壁/龙爪

把努力值加成极限物防满血，装进化辉石后能达到492物防、334血量，是



一块坚挺的物防盾。在队友被对方物攻精灵克制时上场挡住对方进攻，然后用剧毒或吼叫（配合隐石沙砾）骚扰。吼叫还能防强化接力。如果有条件用口袋妖怪中心配信的许愿的话，那么消耗和辅助能力都会变得更强。

纯龙系抗性多弱点少，而且4个抗性防的都是以特攻为主的属性，这就使它在担任物防盾的同时，偶尔也能联防一些火、草、电属性的特攻精灵。当遇到一些备有大字火、燃烧殆尽、草绳、绿叶风暴等技能专破物防盾的物攻精灵时也丝毫没有危险。

特性建议选防守效果较好的防尘，不会受对方沙暴和雪天的伤害。也可以为自己的沙暴队或雪天队提供截然不同的属性支援。

常规物攻型

龙爪/激鳞+岩崩/炎之牙/咬碎/舍身一击/吼叫

努力值加极限物攻满血，极限317的物攻有一定的破坏力，物防虽然还不足以当盾牌，但至少在物攻精灵面前安全上场时能占据明显的优势。主攻技能可在本系的龙爪和激鳞中选择，另外再装上岩崩、咬碎等技能补充打击面。炎之牙虽然威力不大，但也可备着专克一些钢系精灵，尤其是铁甲螳螂、铁盘坚果这种被火系克四倍的常用精灵。舍身一击需配合石头脑袋特性，如果用防尘特性则不必装这招。

龙舞型

龙舞+龙爪/激鳞+岩崩/炎之牙/咬碎/舍身一击

甲壳龙物防高且没有四倍大弱点，在物攻精灵面前龙舞比较安全。但因为它速度慢，物攻也不算很高，所以龙舞后自然不指望控场，只是用来备着在一些比自己快1.5倍以内的精灵面前占得优势。

轮转

常规型

龙爪+瓦割/吼叫/剧毒/铁壁/睡眠

纯龙系抗性多弱点少，很容易组建起高效的三角联防，而它装上进化辉石之后又是纯龙系精灵中综合耐久最高的一只，因此在轮转防守体系中也占有一席之地。努力值建议加极限物攻满血（或稍微补一些特防），使它能攻能守。用本系的龙爪主攻（轮转中的激鳞容易把自己玩死），龙系技能打击面优秀，能无视钢系以外的联防堡垒，但同时它自己也被龙系克制且速度较慢，如果对上对方的龙系精灵将陷入被动。因此要尽量配合钢系精灵给它提供掩护，或者配合队友的神秘空间为它提供先手。防尘特性配上稀有的纯龙属性，能更方便



www.dooland.com

沙暴队和雪天队组建联防堡垒，也是它的一大特点。

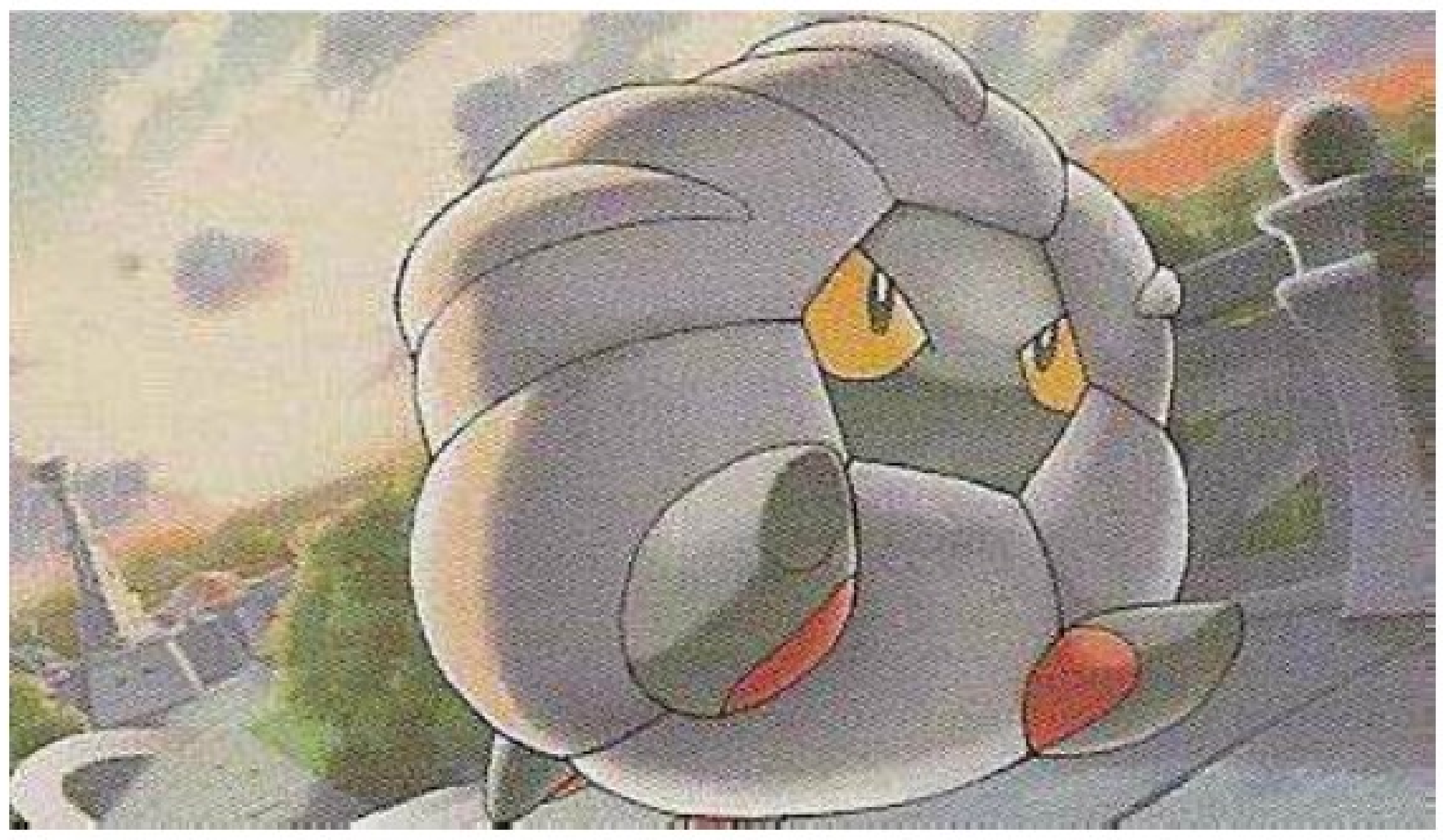
磨爪型

磨爪+潜龙+岩崩/炎之牙/思念头槌/瓦割/睡眠

甲壳龙没有剑舞，但可用磨爪+潜龙组合来代替。一次磨爪后的潜龙与一次剑舞后的龙爪威力相差不大。其他属性的技能中还有岩崩、炎之牙和思念头槌也都多少能利用一下磨爪提升命中率的效果。

多元对战

多元对战重视速攻而较难防守，因此没有用它的必要。



灌木龟

（ハヤシガメ/Grotle）

编号：388　分类：树丛口袋妖怪　身高：1.1m　重：97.0kg

它了解清澈泉水的方位，将同伴的精灵驮在背上送到那里。



属性为草，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、毒、虫、火、冰

效果一般：普通、格斗、岩石、鬼、钢、超能、龙、恶

效果减半：地面、水、草、电

进化流程

NO.387苗芽龟（ナエトル/Turtwig）
⬇LV18
NO.388灌木龟（ハヤシガメ/Grotle）

能力方面

种族值					
HP	75	物攻	89	物防	85
特攻	55	特防	65	速度	36

各项能力极限值					
HP	354	物攻	304	物防	295
特攻	229	特防	251	速度	188

特性

发芽（しんりょく/Overgrow）：血量在1/3以下时使草系技能的威力提升50%。

梦特性

贝壳盔甲（シェルアーマー/ShellArmor）：不会被命中要害。

升级技能一览

1:撞击（たいあたり/Tackle）

1:贝壳躲避（からにこもる/Withdraw）

5:贝壳躲避（からにこもる/Withdraw）

9:吸取（すいとる/Absorb）

13:飞叶快刀（はっぱカッター/RazorLeaf）

17:诅咒（のろい/Curse）
22:齿突（かみつく/Bite）
27:百万吸取（メガドレイン/MegaDrain）
32:寄生种子（やどりぎのタネ/LeechSeed）
37:光合作用（こうごうせい/Synthesis）
42:咬碎（かみくだく/Crunch）
47:亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
52:绿叶风暴（リーフストーム/LeafStorm）

可以习得的技能机器

6	10	11	16	17	20
21	22	27	32	33	42
44	45	48	53	70	75
86	87	90	94	H1	H4

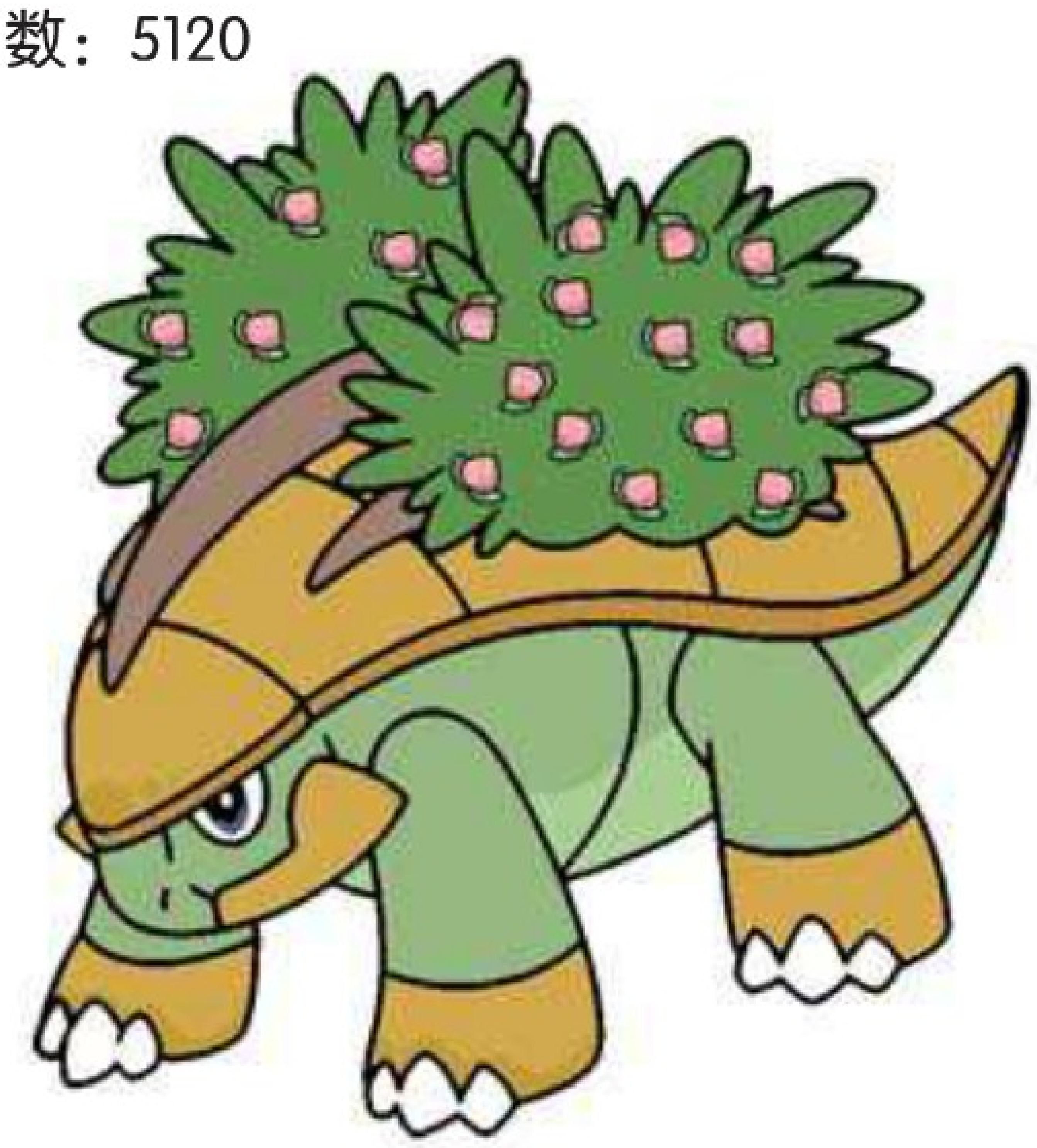
遗传技能一览

烦恼种子（なやみのタネ/WorrySeed）
NO.1妙蛙种子→NO.387苗芽龟
生长（せいちょう/Growth）
NO.1妙蛙种子→NO.387苗芽龟
挠痒（くすぐる/Tickle）
NO.114蔓藤怪→NO.387苗芽龟
压制（のしかかり/BodySlam）
NO.152菊草叶→NO.387苗芽龟
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
NO.1妙蛙种子→NO.387苗芽龟
沙地狱（すなじごく/SandTomb）
NO.443宝贝鲨龙→NO.387苗芽龟
种子爆弹（タネばくだん/SeedBomb）
NO.1妙蛙种子→NO.387苗芽龟
暴走（あばれる/Thrash）
NO.158小锯鳄→NO.387苗芽龟
超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
NO.79呆呆兽→NO.387苗芽龟
蛮力（ばかぢから/Superpower）
NO.158小锯鳄→NO.387苗芽龟
能量储存（たくわえる/Stockpile）
NO.455猎牙草→NO.387苗芽龟
能量吸入（のみこむ/Swallow）
NO.455猎牙草→NO.387苗芽龟
能量放出（はきだす/SpitUp）
NO.455猎牙草→NO.387苗芽龟
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
NO.34尼多王→NO.387苗芽龟
广域防御（ワイドガード/WideGuard）
NO.564太古龟→258水跃鱼→NO.387苗芽龟

通过其他途径习得的技能

泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
种子机枪（タネマシンガン/Bullet Seed）
《心金・灵银》技能机器09
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为怪兽+植物。公母比例：雄87.5%，雌12.5%。蛋孵化需要步数：5120



点评

灌木龟的两防和血量种族值都比进化后的巨树龟低20，装上进化辉石之后耐久比巨树龟略强，但算上道具之差就差不了多少了。不过灌木龟的属性与巨树龟有所不同，纯草属性不像巨树龟的草+地那样被冰系克4倍，因此耐久型的打法应该会比巨树龟更稳定。与同属性的蔓藤怪和巨藤怪相比，它的综合耐久也略胜一筹。

推荐用法

单打

物防盾型

光合作用+寄生种子/光之壁/反射盾/隐石沙砾/种子爆弹

纯草系能抵抗地面系，且不被格斗和岩石系克制，是比较适合做物防盾的属性之一。努力值加极限物防满血并装上进化辉石之后，能达到442物防、354血量，足以联防等倍的物攻技能。与蔓藤怪相比，它的物防能力还有所不及，但特防却要高得多，不会因为被特攻精灵偷袭而轻易倒下，同时还兼备联防水草电属性特攻技能的功能。

特性贝壳盔甲使它不会被命中要害，发挥更加稳定，但不如蔓藤怪的再生力特性好用。不过灌木龟的光之壁、反射盾、隐石沙砾等这些非常适合联防的技能，也都是蔓藤怪所不具备的。

诅咒型

诅咒+光合作用+种子爆弹+咬碎/蛮力

用诅咒强化控场的打法，努力值加极限特防满血，诅咒后两防都难以被攻陷。由于基础物攻不高，需至少三次诅咒才具备秒敌火力。本系种子爆弹主攻，再装上咬碎或蛮力补充打击面。因为还要留一个技能格给光合作用回血，光两招攻击技能在打击面上有明显的漏洞。

纯消耗型

能量储存+光合作用+剧毒+寄生种子

用能量储存同时提升两防的纯消耗打法。由于两防中本来就没有明显的弱项，因此强化后很容易立于不败之地。但是不提升物攻的话，进攻手段还是很贫乏，只能用剧毒和寄生种子期待对方没有能同时防住这两招的精灵，或在对战前期有针对性地让队友帮它解决掉打击面盲点。

轮转

辅助型

光合作用+光之壁/反射盾/烦恼种子/寄生种子/挠痒/种子爆弹

轮转中灌木龟能用光之壁、反射盾、烦恼种子等优秀的辅助技能造福队友，即使自己不使用攻击技能也足以发挥作用。而且它还有强大的耐久配上方便的回血技能光合作用，很容易站得住脚。

诅咒型

诅咒+光合作用+种子爆弹+咬碎/替身

轮转中的诅咒打法比单打更好用，与队友组成三角联防后不容易被打中弱点，持久作战能力自然变得更强。而且也无需在意打击面不足，只需一招种子爆弹主攻就够用了。最后一个技能格可装咬碎作为第二属性攻击技能备用，也可用替身防龙尾巴投以及一击必杀技能。

多元对战

辅助防御型

光之壁/反射盾/广域防御/草之誓言/守护/种子爆弹/光合作用

多元对战中灌木龟能同时装备双墙辅助防守，还能用广域防御挡住对方的范围攻击技能。草之誓言配合队友的水之誓言能发动湿原场地，弥补它在速度上的不足。配合火之誓言能发动火海场地使对方持续耗血。但总体来说速度太慢物攻又不强的它还是不适合多元对战。



多米拉

（ドーミラー/Bronzor）

编号：436 分类：青铜口袋妖怪 身高：0.5m 重：60.5kg

在古墓中被发掘，据说在它背后的纹样中寄宿着神秘的力量。



属性为钢+超能，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面（耐热、重金属）、火（浮游、重金属）

效果一般：格斗、虫、鬼、火（耐热）、水、电、恶

效果减半：普通、飞行、岩石、钢、草、冰、龙

效果1/4：超能

无效果：毒、地面（浮游）

能力方面

种族值

HP	57	物攻	24	物防	86
特攻	24	特防	86	速度	23

各项能力极限值

HP	318	物攻	161	物防	298
特攻	161	特防	298	速度	159

特性

浮游（ふゆう/Levitate）：不会受到地面系技能的影响。

耐热（たいねつ/Heatproof）：受到火系技能的攻击时伤害减半，烧伤状态下每回合损失最大血量的1/16。

梦特性

重金属（ヘヴィメタル/HeavyMetal）：使自身体重变为原来的2倍。

可以习得的技能机器

3	4	6	10	11	16
17	18	19	20	21	22
26	27	29	30	32	33
37	39	42	44	48	57
66	69	70	74	77	78
80	85	86	87	90	91
92					

升级技能一览

1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:念力（ねんりき/Confusion）
5:催眠术（さいみんじゅつ/Hypnosis）
9:封印（ふういん/Imprison）
11:怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）
15:精神波动（サイコウェーブ/Psywave）
19:铁壁（てっぺき/IronDefense）
21:暗算（だましうち/FaintAttack）
25:神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
29:预知未来（みらいよち/FutureSight）
31:金属音（きんぞくおん/MetalSound）
35:螺旋球（ジャイロボール/GyroBall）
39:神通力（じんつうりき/Extrasensory）
41:报复（しっぺがえし/Payback）
45:回复封印（かいふくふうじ/HealBlock）
49:重装炸弹（ヘビーボンバー/HeavySlam）

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
戏法（トリック/Trick）
道具回收（リサイクル/Recycle）
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）
神奇空间（ワンダールーム/WonderRoom）

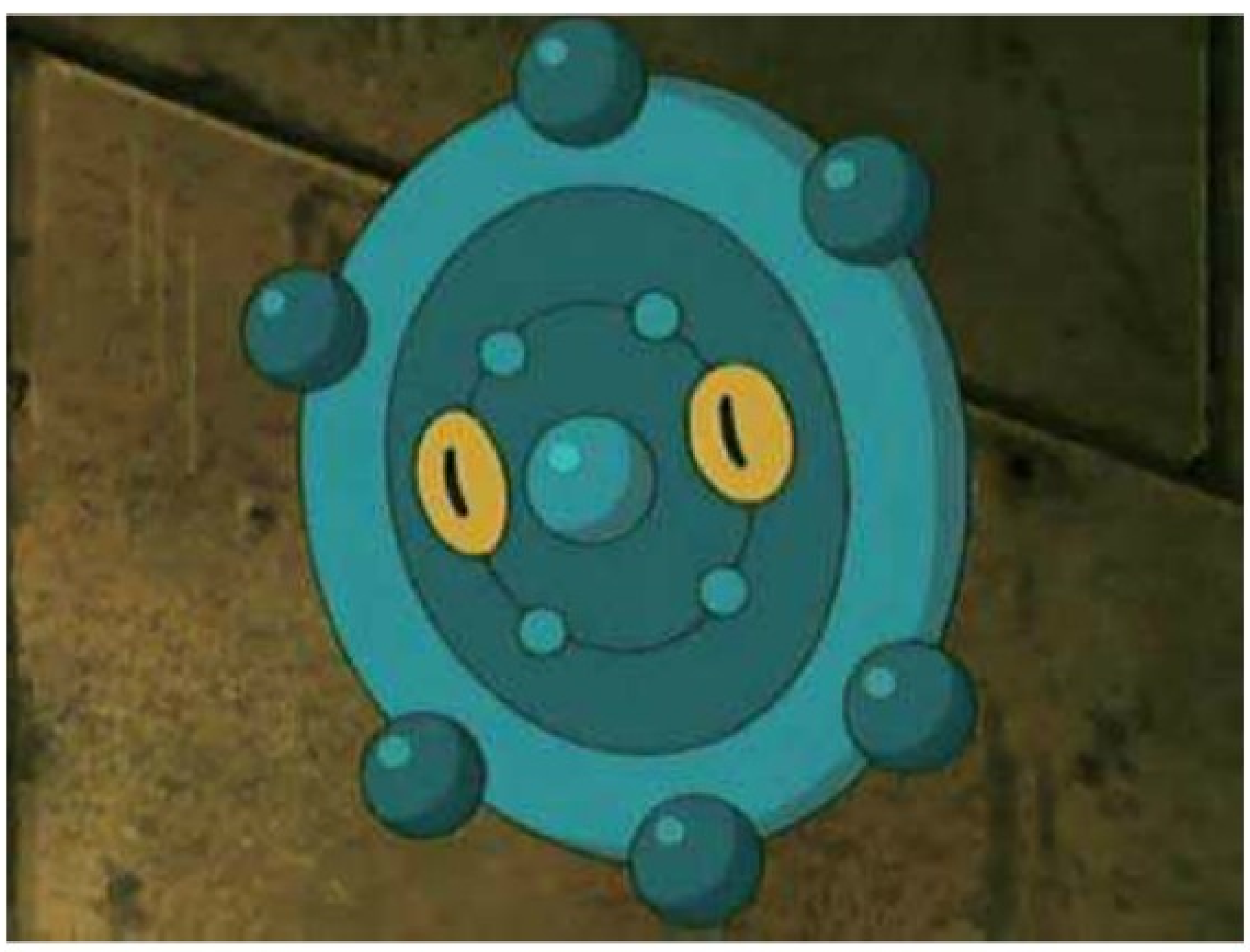
通过其他途径习得的技能

滚动（ころがる/Rollout）
《心金・灵银》定点教学
原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
《心金・灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为矿物+矿物。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：5120

点评

多米拉的血量种族值比进化后的多塔克低10点，两防种族值都比多塔克低30点，装上进化辉石后将获得比多塔克更强一些的耐久，但因为占掉了一个道具栏，使它的应变能力以及战术灵活性都有所下降，所以整体来说差不了多少。它的另一项优势在于速度比多塔克更慢，23的速度种族值甚至低过了前文介绍的夜行鬼，把速度调整到极限低后，即使是与对方的神秘空间队撞队的情况下也基本能保证在释放神秘空间后先出手，尤其是在多元对战中能与更多的低速精灵作极限低速的配合。它的进



攻能力可以忽略不计，如果纯粹用于辅助而不装攻击技能的话，可以考虑不用多塔克而用它。

技能点评

神秘空间

释放神秘空间是多米拉最重要的辅助手段，能充分利用它速度够慢的特点作一些低速配合。装上进化辉石后强大的耐久配上优秀的属性，能轻易地挡住对方的攻击，后手释放神秘空间。由于耐久比多塔克更强一些，所以在对方使用攻击技能时自然比多塔克更不容易倒下，但道具栏被进化辉石占用，无法装解异状果或精神叶片，因此无法防御对方的异状攻击和挑拨。

虚张声势

多米拉的价值主要体现在多元对战中。释放神秘空间后可利用够慢的速度抢在队友之前出手，给队友提供辅助。比如虚张声势能给队友提升两阶物攻（给队友装解异状果），且必须是多米拉先出手才能在当回合直接奏效。速度在多塔克和多米拉之间的物攻精灵主要有坚甲龟、卡比兽和盖亚岩。多米拉与这些精灵配合时两只精灵都可以把速度降到极限低。而多塔克与这些精灵配合时则必须将队友的速度调高，来适应多塔克的速度。

金属音

金属音能降对方单体两阶特防，同样也是在释放神秘空间后抢在队友之前使用，便能使随后攻击的特攻型队友对对方的伤害翻倍。但要注意金属音的命中率是85%，有不中的风险。速度在多塔克和多米拉之间的特攻精灵主要有珍珠贝和向日花。

光之壁/反射盾

双墙能辅助队友防守。由于道具栏被进化辉石占用而无法装光之粘土，所以单打中同时用双墙和神秘空间的打法效果并不理想。但在轮转中仍然是非常好用的防守技能。

睡眠

睡眠是多米拉惟一的回血技能，使它的辅助能力可以被反复利用。尤其是轮转中配合队医精灵效果更佳。单打中可配合剧毒打消耗，但主要任务还是释放神秘空间。

戏法

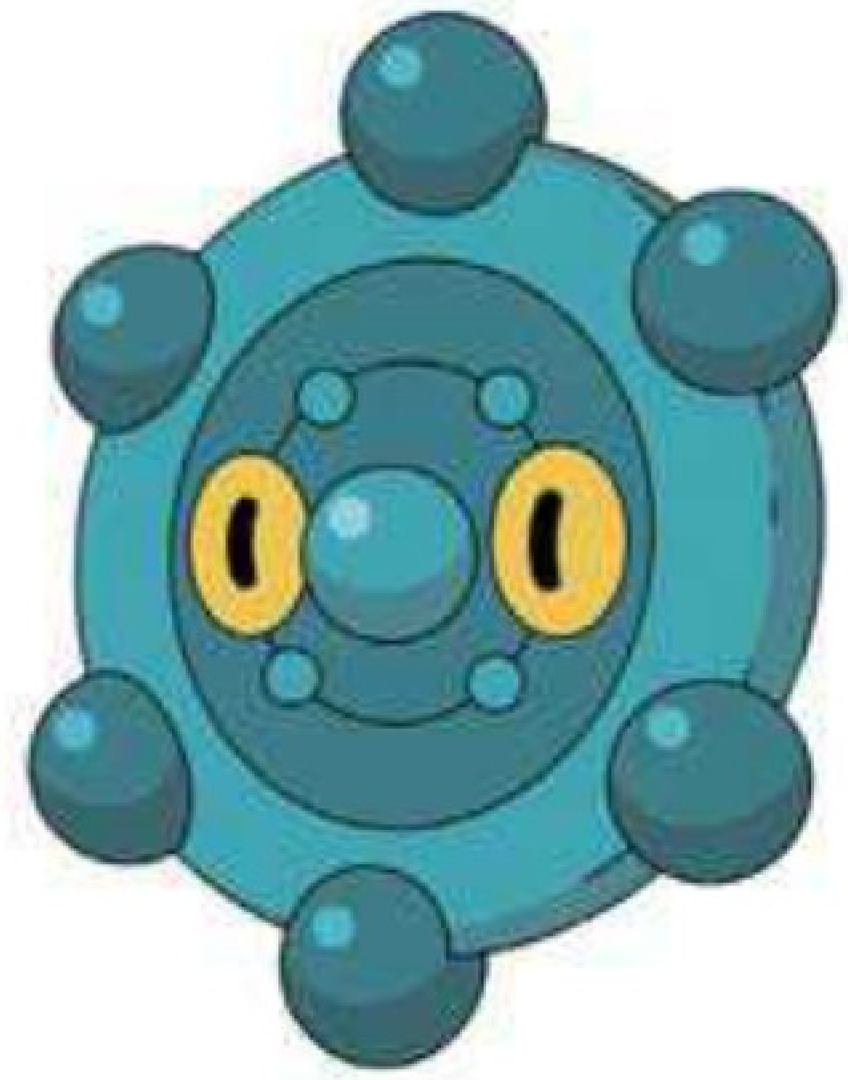
装戏法是为了防对方的戏法。

剧毒/催眠术/怪异光

装一招骚扰技能，能在释放神秘空间任务完成之余多发挥一点作用。由于第五代催眠回合数减少，使释放神秘空间后用催眠术掩护队友上场的打法不再好用。

神秘守护/重力场/隐石沙砾/神奇空间

其他可用的辅助技能。可根据配队需要选择使用。



利欧鲁（リオル/Riolu）

编号：447 分类：波纹口袋妖怪 身高：0.7m 重：20.2kg

它释放因情感而变化的波纹与同伴沟通。



能力方面

种族值					
HP	40	物攻	70	物防	40
特攻	35	特防	40	速度	60

各项能力极限值					
HP	284	物攻	262	物防	196
特攻	185	特防	196	速度	240

属性为格斗，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、超能

效果一般：普通、格斗、毒、地面、鬼、钢、火、水、草、电、冰、龙

效果减半：岩石、虫、恶

特性

精神力（せいしんりょく/InnerFocus）：不会陷入害怕状态。

不屈之心（ふくつのこころ/Steadfast）：陷入害怕状态时使速度提升一阶。

梦特性

恶作剧之心（いたずらごころ/Prankster）：变化类技能的优先等级提升一级。

升级技能一览

1：电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）

1:识破（みやぶる/Foresight）

1:忍耐（こらえる/Endure）

6:反击（カウンター/Counter）

11:佯攻（フェイント/Feint）

15:掌波（はっけい/ForcePalm）

19:模仿士（まねっこ/Copycat）

24:噪音（いやなおと/Screech）

29:起死回生（きしかいせい/Reversal）

47:奸计（わるだくみ/NastyPlot）

55:拼命（いのちがけ/FinalGambit）

可以习得的技能机器

5	6	8	10	11	17
18	21	26	27	28	31
32	39	42	44	45	47
48	52	56	65	66	67
75	78	80	83	84	87
90	94	H4			

遗传技能一览

十字切（クロスチョップ/CrossChop）

NO.235图图犬→NO.447利欧鲁

见切（みきり/Detect）

NO.235图图犬→NO.447利欧鲁

齿突（かみつく/Bite）

NO.235图图犬→NO.447利欧鲁

心眼（こころのめ/MindReader）

NO.235图图犬→NO.447利欧鲁

天升拳（スカイアッパー/SkyUppercut）

NO.235图图犬→NO.447利欧鲁

飞膝踢（とびひざげり/HiJumpKick）

NO.235图图犬→NO.447利欧鲁
高速移动（こうそくいどう/Agility）
NO.235图图犬→NO.447利欧鲁
真空波（しんくうは/VacuumWave）
NO.235图图犬→NO.447利欧鲁
咬碎（かみくだく/Crunch）
NO.235图图犬→NO.447利欧鲁
过肩摔（けたぐり/LowKick）
NO.235图图犬→NO.447利欧鲁
铁壁（てっぺき/IronDefense）
NO.235图图犬→NO.447利欧鲁
火焰踢（ブレイズキック/BlazeKick）
NO.235图图犬→NO.447利欧鲁
子弹拳（バレットパンチ/BulletPunch）
NO.235图图犬→NO.447利欧鲁
跟我来（このゆびとまれ/FollowMe）
NO.235图图犬→NO.447利欧鲁
巴投（ともえなげ/CircleThrow）
NO.235图图犬→NO.447利欧鲁

定点教学一览

冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
过肩摔（けたぐり/LowKick）
鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
帮手（てだすけ/HelpingHand）
换装（なりきり/RolePlay）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
吸收拳（ドレインパンチ/DrainPunch）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
双重手刀（ダブルチョップ/DualChop）

通过其他途径习得的技能

连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
《心金・灵银》技能机器01
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：雄87.5%，雌12.5%。蛋孵化需要步数：6400

点评

利欧鲁的能力值虽然与进化后的卢卡里奥相差甚远，但它拥有卢卡里奥所不具备的稀有特性恶作剧之心，能玩出一些与卢卡里奥截然不同，甚至没有任何精灵能够代替的有趣打法。

推荐用法

单打轮转

无限吼叫型

模仿士+吼叫+替身+起死回生

恶作剧之心的效果是让所有变化类技能的先制等级+1，而吼叫的先制等级是-6，+1后也不过是-5，最多也只能抢在龙尾、巴投、反击、镜面反射等技能之前把对方赶下去，但通常情况下仍然是后制，不过倒是可以反利用这一特点，在下回合用模仿士发动先制吼叫。

模仿士效果是模仿并打出场上最后出现的技能，而这最后出现的技能并不一定要是对方的技能，自己的技能也同样能模仿，这就给了利欧鲁许多主动控制的余地。首回合使用后制的吼叫，使吼叫成为场上最后出现的技能，然后次回合再利用恶作剧之心特性先制使用模仿士打出吼叫，这样就能在对方还来不及出招之前把对方赶下场了。由于对方没有出招，所以此时场上最后出现的技能依然是吼叫，于是用模仿士便能实现无限吼叫连打了。事先让队友使用隐石沙砾、撒菱和毒菱后，光用先制吼叫就有希望控场。

由于在使用模仿士之前不得不先用一次后制吼叫，所以道具建议装精神衣带挡住对方一次攻击。这样努力值便没必要加给耐久，建议加成极限速度满物攻。优先速度是为了不让对方用先制技能来破坏战术。尽管如此，由于速度极限只能达到240，如果对方有快于240并携有先制技能的精灵，或者拥有神速、佯攻、守护等先制等级更高的技能，便能抢在模仿士之前出手，使模仿士无法顺利模仿到吼叫。



剩下的技能格建议装上替身和起死回生备用。替身在特性的影响下变为先制，能在首回合防御对方的异状攻击，不过很考验先读能力。起死回生则是能顺便利用精神衣带效果发动最大威力，如果用吼叫吼上来一只比自己慢且又被格斗系克制的精灵，可选择直接用起死回生秒掉。之后的下回合视情况甚至还能用模仿士发动先制起死回生。

轮转中也可以用同样的打法，并且还能让队友负责用后手吼叫，紧接着下回合再把它转上来先制模仿，这样对它来说会更安全。

起死回生连打型

起死回生+模仿士+咬碎/岩崩/地震/吼叫/其他物攻技能

以起死回生强攻为主的打法。努力值可加成极限物攻满速度，装上精神衣带，并把耐久调整到极限低。让对方把自己打成一滴血后后手使用最大威力的起死回生秒敌。如果没秒掉，那么下回合就再用模仿士先制打出起死回生，完成超大威力的两连击。并且之后还可以继续用先制起死回生连打。剩下的技能格可装一些补充打击面的技能，同样也能通过模仿士在原本后手的情况下完成第二回合先制的两连击。或者也可以用上文介绍的吼叫打法做两手准备。

轮转中虽然也可用同样的打法，但连续起死回生容易被对方通过转位防住。而一旦自己中途转上了其他精灵，那么下次转回前场时将无法继续模仿起死回生。所以明显没有单打好用。

梦话巴投型

睡眠+梦话+巴投+铁壁

由于模仿士无法模仿巴投，所以要想先制巴投就只能靠梦话了。而要想用睡眠梦话就必须要有一定的耐久支持，所以建议把努力值加成极限特防满血并装上进化辉石，这样就能达到294特防、284血量，不会被特攻技能轻易击倒。而物防虽然只有174，但因为恶作剧之心特性使它能使用先制铁壁来抵挡物攻技能，所以看到物攻精灵也并不头疼。在这个基础上用睡眠+梦话+巴投打消耗战。如果梦话随机到巴投便能白打对方一下，虽然威力并不大，但配合队友隐石沙砾、撒菱和毒菱的话，就能造成不小的伤害了。

轮转中更适合用这种打法，因为能够通过三角联防和队友防御技能的掩护增强它持久作战的能力，同时还能利用巴投防对方强化。

巨大化型

巨大化+模仿士+吸收拳/十字切/飞膝踢/过肩摔+咬碎/岩崩/火焰踢/冷冻拳/闪电拳/双重手刀/地震

巨大化型是一种攻防一体的打法。努力值建议加成极限物攻满物防并装上进化辉石，选择在对方的物攻精灵面前主动上场，然后利用恶作剧之心特性先手使用巨大化。此时利欧鲁的物防便能达到441，不会受到致命伤。而物攻393则挤进了高物攻精灵的行列，之后再用模仿士模仿对方打出的物攻技能进攻，相当于一招先制攻击技能。要是发现用对方使用的技能打还对方效果并不理想，则改用本系的格斗技能进攻，最后再选一招其他属性的攻击技能备用，选择面非常丰富。反正即使速度不如对方，第二回合也能用模仿士进行先手两连击，在很大程度上弥补了速度不足。

轮转中因为很难确定对方是否转上物攻精灵，所以可控性不如单打。

多元对战

先制辅助型

帮手/噪音/虚张声势/识破/晴空万里/求雨/佯攻/模仿士

多元对战中可利用恶作剧之心特性使用各种先制变化类技能来辅助队友作战。先制帮手、噪音、虚张声势都可以为队友提升进攻火力。先制识破能帮助用格斗或普通系技能强攻的队友消除鬼系盲点，同时还能消除对方的强化回避率等级。先制晴空万里和求雨能配合天气队反盖对方的天气。先制佯攻能破解守护，帮助队友切实地解决掉对方。先制模仿士可见机行事，在上回合场上最后出现的技能对自己有用时模仿过来使用，或者也可以模仿队友先制等级更高的神速，与队友一起先制速攻。



www.dooland.com

《口袋妖怪 黑2·白2》战术系统探究Vol.14

文/koflover 编/乌冬

近期《口袋妖怪 X·Y》的猛料不断，之前公开的超梦的“觉醒形态”，原来是“超级进化”的产物。目前已知的能够超级进化的PM有袋龙、超梦、电龙、火鸡斗士、钢嘴娃娃、灾兽和卢卡里奥这7只PM，不知道超级进化是少数PM的福利呢，还是大部分PM都可以用的系统变革？让我们拭目以待吧。

1级战术思路分析（下）

上期我们介绍了围绕着莽撞这个技能来进行的1级战术，相信各位读者朋友已经领略到了1级战术的风采。虽然莽撞堪称是1级战术的杀手锏，但对于那些学不会莽撞的PM来说，同样也有施展1级战术的空间。它们的1级战术可能没有莽撞来的那么简单暴力，但在特定场合下也是完全可行的，况且能用1级PM战胜对方的100级PM，这种“四两拨千斤”的成就感也是传统战术所无法代替的。

实施1级战术的最大障碍是1级PM的能力问题，1级PM的攻击力不足以打出有效伤害，防御力只会被一击秒杀，在速度方面也没有先手优势。要解决这三方面的问题，必须得借助特定技能、特性和道具的帮助。1级战术的思路其实就是围绕着解决这三方面问题来展开的，下面我们就来总结一下吧。

1级PM要解决伤害问题的话，就需要利用到那些不需要攻击力就可以打出有效伤害的技能。除了莽撞这个杀手锏以外，那些学不会莽撞的PM还可以考虑寄生种子、鬼火、剧毒这种带有持续伤害的状态技能，或是可以让对方PM的体力一次性减半的怒之门牙和分担痛苦，另外还可以考虑以对方物攻来计算最终伤害的欺诈。但除非对方PM是那种物攻很高但物防极低的PM，或是我方PM配合虚张声势这类技能来使用，否则欺诈的伤害效率应该是比不过剧毒和分担痛苦等技能的。

1级PM要解除被一击秒杀的危机，常用的办法都是带精神衣带，这样的话只要1级PM在上场时能保持满血，且对方没有带连续攻击技能的时候，就可以确保承受对方1次攻击不死。对于那些会莽撞的PM来说，有这1回合时间就完全足够了。另外，坚硬特性的1级PM也可以保证自己不被一击秒杀，如果再配合寄生种子、分担痛苦、莽撞+空贝铃等快速补满血的手段，就可以无限次发动坚硬特性，这实际防御能力比100级PM还有过之而无不及。

如果1级PM能确定自己不被一击秒杀，那么即便没有先手优势也不会影响到1级战术的实施。实际上1级PM是可以靠恶作剧之心特性的先手变化类技能，以及神

秘空间的颠倒行动顺序的效果来掌握先手优势，这样的话它的1级战术就可以进行全面升级，使对手更难以应付。不过恶作剧之心和神秘空间都有不同程度的条件限制，想要发挥出它们的优势，就要在1级战术的构筑中好好下一番工夫才行。

还有一点就是1级PM对于替身和保护的应用。由于1级PM的HP值非常低，所以替身的HP消耗有可能低于最大HP的1/4，而剩饭每回合的回复量也有可能高于最大HP的1/16。这样一来，1级PM在能够先手替身的情况下（一般会配合恶作剧之心特性或神秘空间），可以利用“保护→替身→保护”的方式配合剩饭的回复尽可能拖延时间，从而满足特定战术的需要。下面笔者提供一个表格供读者朋友进行参考：

HP种族值	HP个体值	HP能力值	替身HP消耗	剩饭HP回复	维持时间
低于250	低于2	15点	3点	1点	25回合
低于200	低于2	14点	3点	1点	23回合
低于150	低于2	13点	3点	1点	21回合
低于100	低于2	12点	3点	1点	19回合
低于50	低于2	11点	2点	1点	无限（32回合）

注1：HP种族值和HP个体值中的“低于X”为开区间，即不包括X值。
注2：HP种族值和HP个体值的前提条件要求同时成立，由此可推断出某个1级PM的HP下限。
注3：“无限（32回合）”的意思是虽然理论持续时间无限，但保护和替身的最大PP值只够维持32回合。
注4：以上情况的前提条件是使用者为1级PM，HP努力值为0，且在战斗中没有受到任何伤害。

最后再补充一点，HP为11点或更低的PM，如果依靠坚硬特性承受住对方的致命攻击而剩下1点HP的话，那它可以利用7号树果“橙果（オボンのみ）”来回复10点HP，从而使自己HP重新回复到满值以便再次发动坚硬特性。HP高于11点的PM则无法用橙果来回满血。

分担痛苦（いたみわけ）

分担痛苦的作用和莽撞有一定的类似之处，它的效果是“让双方PM的HP相加后再平均分配，如果分配给一方的HP超过了HP最大值，则溢出部分直接扣掉”。如果让HP极少的1级PM来使用分担痛苦的话，那一次分担痛苦的效果就是让1级PM直接满血，而100级的PM会扣掉当前生命值的一半HP，与怒之门牙的效果有些类似。1级PM想通过分担痛苦来击倒对方的100级PM是基本没有可能的，但配合剧毒、沙尘暴、钉子等扣血手段，倒是很容易把对方PM的HP消耗到一个非常低的程度，这时候只要换上一只会追击的100级PM来收拾残局就可以了，用钉子和先制技能也能起到同样的效果。

分担痛苦虽然不像莽撞那样可以造成一锤定音的伤害，但它的很多优点也是莽撞所没有的。首先分担痛苦无视鬼系PM，不像莽撞那样有盲点，但面对对方会替身的PM时，分担痛苦依然显得非常无力。另外，分担痛苦还可以起到回复HP的效果，这对于坚硬特性的PM来说无疑是莫大的支援。

No.204 松果怪



拥有“坚硬特性+分担痛苦”组合的松果怪是一只非常好用的1级PM。它可以

凭借坚硬特性去承受对方的攻击，并在同一回合内使用分担痛苦将自己的HP补满，这样的话下回合就又可以用坚硬特性去承受对方攻击了。1级松果怪的HP下限为12，所以橙果对它的用处不大，带抵挡一次异常状态的9号树果“李子果（ラムのみ）”或是10%几率回避攻击的光粉可能会更有用一些。除了分担痛苦外，松果怪还能学会撒菱、隐石沙砾和毒菱，进一步增加消耗的效果；此外还有沙地狱来限制对方逃跑，但沙地狱和分担痛苦都很容易被替身化解。

如果对方PM只凭借蛮力的话，即便攻击再高也没有丝毫可能打倒这只1级松果怪。但要应对1级松果怪其实也不是很难，沙尘暴/冰雹、剧毒/鬼火/寄生种子的持续伤害都可以轻松化解松果怪的坚硬特性，如果用毒突、火焰放射这类攻击技能去持续攻击，也是有可能触发中毒或烧伤特效的。再者说，松果怪的分担痛苦可以靠替身来抵挡，这样的话该PM就不会损失HP，而松果怪也没办法补血了。

No.299 磁鼻



磁鼻是又一只具有“坚硬特性+分担痛苦”组合的PM，与松果怪相比，磁鼻的优势在于不怕沙尘暴的岩属性和11点的HP下限。这两点都是挺明显的优势，前者使磁鼻不但不用惧怕对方的沙尘暴，还可以把这个作为加速对手死亡的消耗手段；后者可以让磁鼻凭借橙果回满HP，省去了一回合用分担痛苦来补血的时间，这一回合可以干不少事情。当然松果怪的“三钉子”也是磁鼻望尘莫及的。

磁鼻除了靠分担痛苦和沙尘暴来耗血以外，还可以抽空用剧毒进一步耗血，或是用电磁波干扰对方的行动，甚至在情况不对的时候用变压替换队友上场，打法还是非常灵活的。但可惜的是，磁鼻的这几个变招，都会被替身克制得死死的。好在磁鼻还可以使用隐石沙砾，如果能猜中对方用替身的话，直接撒完沙砾再交换下场也是一种选择。

除了磁鼻以外，玩家也可以考虑用大磁鼻来实施这个1级战术。不过大磁鼻的最低等级是2级，HP下限为14，不能依靠橙果来补满血。大磁鼻的好处是多了一个钢属性不会被中毒，这一点还是比较重要的。

No.539 达伽奇

达伽奇也拥有“坚硬特性+分担痛苦”的组合，可以使用类似于松果怪和磁鼻的战术。但达伽奇所学会的技能主要都是攻击技能，在1级战术里没有什么发挥空间。不过对于1级战术来说，有坚硬特性和分担痛苦这两个王牌已经足够了，就算不用其他技能也是可以打出一些名堂的。最后补充一点就是，1级达伽奇的HP下限为12点，刚好不能用橙果补满血，这点挺令人遗憾的。

恶作剧之心（いたずらごころ）

类似于坚硬特性那样，拥有恶作剧之心特性的PM在1级战术中也占据着重要地位。凭借恶作剧之心特性所带来的先手优势，所有拥有该特性的1级PM都可以使用“保护+替身+虚张声势”这套公式化的1

级战术，而且打法也是大同小异。只要这只PM抓住一次机会保留住替身，比如趁对方无法攻击，或是在不断“保护+替身”的循环中找到对方攻击MISS的机会，就可以使用虚张声势令对方混乱，这样的话对方就更难击破我方PM的替身，很有可能是在混乱中把自己慢慢打死。即便我方PM一直找不到虚张声势的机会也没关系，因为1级PM的HP比较低，靠着剩饭的回复效果，耗对方一二十回合是没什么问题的，就算耗不死对方，也能把对方主力技能的PP值磨得八九不离十。

虽然恶作剧之心特性的PM都可以使用这套通用战术，但毕竟每个PM的HP下限和学习技能都有一定区别，在这里我们还是逐一来介绍吧。其中546号小叶棉这只PM，因为我们在上期已经进行过详细分析，这里就不再重复介绍了。另外，因为托尔涅罗斯和波尔托罗斯这两只神兽无法从蛋中孵化，所以在正常情况下等级无法达到1级，这里也不再去进行无谓的分析了。

No.198 暗黑乌鸦



HP下限：12点

维持回合：19回合

在恶作剧之心特性的1级PM中，暗黑乌鸦还算是比较多才多艺的PM。除了保护、替身和虚张声势这雷打不动的三招以外，它的最后一招有充分的选择空间。用挑拨的话可以有效防止对手的挑拨、替身、自我再生等变化类技能，而这些技能都会影响到虚张声势的效果。电磁波可以配合虚张声势进一步去限制对方的行动能力，为我方队友创造更好的上场空间。怨恨则是为了消磨对方主力技能的PP值，尤其对于肉搏这种基础PP值只有5点的技能会非常有效。

欺诈在1级战术中有必要专门提一下。暗黑乌鸦用欺诈的话，首先可以配合虚张声势的加物攻效果，即便是1级PM也能给对方造成沉重的打击；另外，当暗黑乌鸦携带空贝铃时，使用欺诈给对方造成的伤害可以弥补替身的HP消耗，这样的话暗黑乌鸦就可以放弃保护，多留出一个技能栏用来放置其他技能。

除此之外，暗黑乌鸦也可以放弃虚张声势这招，选择“黑眼神+灭亡之歌+保护+替身”的配招。暗黑乌鸦如果有机会保留住替身后，就可以使用黑眼神，再用灭亡之歌让对方倒计时3回合后死亡。不过灭亡之歌战术也算比较容易破解，再加上暗黑乌鸦没有虚张声势后，想保留住替身也不是很容易，这个战术偶尔拿来作为变招就可以了，不要经常用。

No.302 鬼精灵

HP下限：12点

维持回合：19回合

拥有恶作剧之心特性和分担痛苦的鬼精灵，理论上来说是一只非常强的1级PM。可惜的是第五世代的教学技能分担痛苦对鬼精灵不适用，鬼精灵只能在第四世代中学会分担痛苦后再传送到第五世代，这样的话分担痛苦和第五世代才出现的梦特性恶作剧之心就无法共存了。

鬼精灵虽然失去了分担痛苦这个重要武器，但还是有一定实力的。鬼精灵也能学会欺诈和怨恨，而鬼火尽管与虚张声势

的特效有一定的冲突，但它削弱物攻的效果依然能给团队带来巨大的帮助。

No.313 萤火虫

HP下限：12点

维持回合：19回合

萤火虫的强化神技萤火在1级战术中并不能发挥什么作用，但它可以学会鼓掌，这是破解对方替身的最佳选择，比挑拨还要厉害。当对方用替身来试图阻止萤火虫的虚张声势时，萤火虫就可以用鼓掌去迫使对方在接下来的三次行动中都只能使用替身，这就为队友创造了一个安全上场的机会，可以趁机发起一波攻势。萤火虫还可以使用电磁波，但鼓掌破解替身的效果是电磁波所实现不了的。

幻光虫在1级战术中的表现与萤火虫完全相同，完全可以当作同一只PM来看待。

No.447 利奥鲁

HP下限：11点

维持回合：无限（32回合）

利奥鲁的11点HP下限可以让它尽可能延长消耗时间，但它在1级战术中适用的好技能有点少。“梦话+巴投”虽然是它的一大特色，但在1级战术中却非常不好用，还不如直接用剧毒。

No.509 骗骗猫

HP下限：11点

维持回合：无限（32回合）

骗骗猫在1级战术中的表现还是相当亮眼的，11点HP下限可以让它肆无忌惮的使用保护和替身，即便骗骗猫放弃保护和剩饭，它也可以毫无压力的连续使用5次替身，这已经足以满足不少1级战术的需要了。舍弃保护的骗骗猫在使用的时候虽然有一定的风险，但战术变化也是成倍增加，相比起“保护+替身+虚张声势”这套公式化战术来说，骗骗猫的1级战术可谓“技术含量”十足。

除了电磁波、怨恨、鼓掌、欺诈这些之前介绍过的打法之外，骗骗猫还可以使用“哈欠+替身/保护”的手段将对方顺利催眠，从而掌握到战场主动权。骗骗猫还可以学会蜻蜓点水，在自己保留有替身的时候使用会有后手交换的效果，可以帮助队友安全上场，并且还可以和哈欠很好的搭配起来，所起到的效果比起由库西的“哈欠+后手蜻蜓点水”还要好用。

值得一提的是，1级骗骗猫在猫手队中也有上佳表现，甚至比100级金钱猫所起到的作用还要大。因为1级骗骗猫的“无限替身”能力可以为它创造出使用猫之手的良好空间，只要玩家在组队时能控制好“猫手吹吼”的几率，让骗骗猫尽可能抽到吹飞和吼叫而不是攻击技能的话，那相信骗骗猫一定会起到主宰战场的表现。



其他1级战术

除了上辑介绍过的莽撞，以及这辑谈到的分担痛苦和恶作剧之心，还有一些PM在1级战术中也有特殊表现，这里我们也介绍一下吧。

No.081 小磁怪

坚硬特性的小磁怪的HP下限为11点，



当它受到致命攻击剩下1点HP后，可以用橙果补满血，使坚硬特性再次有机会发动。由于小磁怪可以学会道具回收，所以只要它不断使用道具回收去回收橙果，就可以无限次发动坚硬特性，等于说拥有了无限条命。不过“道具回收+橙果”的效果其实等于一个不带伤害的分担痛苦，虽然小磁怪自己的保命能力没有太大问题，但给对方的压制力也非常有限，只能靠剧毒去消耗。如果对方PM不怕剧毒，小磁怪就无计可施了。

No.235 图图犬

种族值低下的图图犬在100级对战中会带来诸多不便，但在不看重能力属性的1级战术中，图图犬的实力就可以得到更好的发挥。其实图图犬的1级战术和100级战术并没有什么本质区别，实战效果都差不多。100级的图图犬在攻击力方面　忽略不计，防御力低到一碰即死，速度虽然不是很差但面对大部分PM还是没有优势——这三个特点和1级PM都是完全相同的。所以，玩家如果打算培养1只图图犬用于实战，其实根本不需要去练级，只需要在用素描学会指定技能后，再用心之鳞片把素描回忆起来就可以了。

图图犬可以应用的1级战术（100级战术）非常丰富，限于篇幅在这里我们没办法逐个去分析，以后有机会会在图图犬的专题中再进行全面的介绍。这里推荐一个比较著名的战术，就是让图图犬带上精神缎带，技能则是“神秘空间+莽撞+蘑菇孢子+龙之怒/神速”这四招。图图犬首先在精神缎带的掩护下使用神秘空间，然后再用蘑菇孢子去催眠在场上的对方PM。无论对方被催眠的PM是否交换下场，图图犬都有机会用莽撞给对方造成重创，并在对方还手之前用龙之怒或神速来收尾。龙之怒的优点是适用于低级别的图图犬，即使是1级图图犬也能打出40点稳定伤害，但遇到对方有先制技能的PM时会很被动；选神速则是为了保证先手，但面对一些物防较高且有剩饭回复的PM时，100级图图犬一次神速的威力有可能无法打掉对方最后剩下的1/16最大HP，而1级图图犬就更没有理由用神速了。

No.438 哭啼树

坚硬特性的哭啼树在1级战术方面也有自己的一席之地，虽然它比不过小哥特拉、小叶棉这些1级战术中的强者，但也可以拿来用用，喜欢哭啼树或胡说树的玩家不妨试一试。

哭啼树可以凭借坚硬特性承受住致命攻击不死，而它回血手段就是携带空贝铃后的欺诈，如果一次欺诈的伤害能超过96点HP的话就可以把自身HP回满。除了欺诈外，哭啼树剩下三招可以带剧毒、替身和虚张声势，但这三招都要在哭啼树保持满血且当回合不会受攻击的情况下才有机会使用，要么就得配合神秘空间。

哭啼树的进化形态胡说树也可以使用同样的战术，但胡说树的最低等级为2级，HP下限为14，所以胡说树一次欺诈的伤害必须超过112点HP才能用空贝铃回满血。除了这个缺点外，胡说树在1级战术方面并没有什么地方可以胜过哭啼树。

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

精灵中心



近一个月来的劲爆消息接二连三，先是《口袋妖怪》公布了MEGA进化系统，在战斗中口袋妖怪的突破型进化，会带来怎样的战斗实在是让人无比期待；而在掌机这块，3DS的烧录卡GateWay终于发售了，看样子跨区和版本问题都解决了，但一卡一游戏的设定还是让人觉得不够成熟，还是保持观望为上；而后就是欧美在《X·Y》发售当日同步发售的3DS面向低龄市场的取消3D功能并平板化、廉价化的最新版本2DS，很显然要和《口袋妖怪 X·Y》互相拉动一番，这个长相奇特的家伙到底会有如何表现目前不得而知，等《口袋妖怪》发售后，就全部明了啦。

配招

搜索“口袋妖怪黑白配招”出来的都说钢钻地鼠和吊灯鬼好，钢钻鼹鼠不用说了，可吊灯鬼我看着……我明白吊灯鬼特攻特别高，但在它进化之前呢？我要69级时学会全部技能。而且我现在最高的也就是58级的大剑海獭，我时间很少的……所以，请你们告诉为神奇糖果的金手指和开老金的方法吧，我会有节制地使用的。

台州 路比

半夏： 相信我，用了金手指就会依赖，然后自己玩得也会很没趣味，最终就把游戏放弃了。

阿鲁： 就是，那什么什么的配招，我的口袋妖怪还没学会呢怎么用？

乌冬： 那都是给满级精灵配招用来专门对战用的，通关不必这么纠结。

马修： 过关的话，那些配招建议可以参考但没必要完全照着做，反正等级上去自然就强压人一等，建议学到需要的技能前可以直接在现有的替代技能中自己好，比如用震级变化替代地震、用岩崩替代岩石飞刃等等，灵活地给精灵配出属于自己的配招吧。

玩家画廊扩大版 浴火重生

绘画：king



马修：非常有魄力的一张画，莱希拉姆如凤凰一般浴火重生了！

买玩偶

上海五角场那里本来有家很大的店，卖各种口袋妖怪玩偶，后来不知怎的规模变小了……大概是东西太贵了吧。一个小灰鼠（奇拉米）布偶要50多……早知道当时就买下来了！现在只余下《黑·白》御三家，只有这些卖的才可以。

上海 咚咚

半夏：结果现在没处买玩偶了么？

乌冬：没事，还能上网买呢！

阿鲁：现在知道什么叫该出手时就出手了吧？少年！

马修：说实话，50元算是市场价了。一个是《口袋妖怪》这种不面向国内发售的玩偶本身要比一般的贵，还有就是本身店面的租金费用也要分摊在售价里……其实你也可以和老板混熟了讲价的。

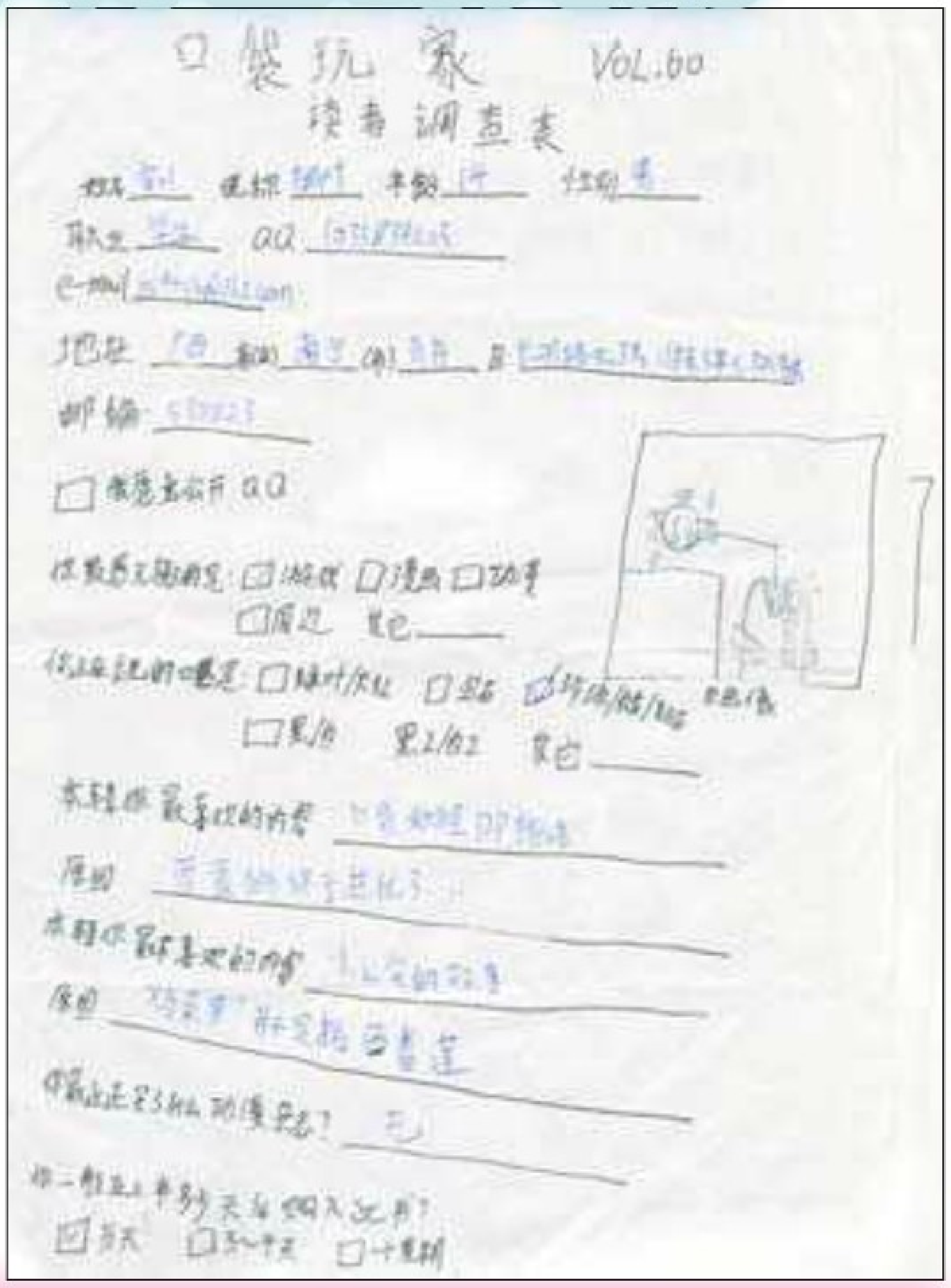
玩家画廊扩大版·莱希拉姆和两个萌物

马修：莱希拉姆和伊布、圆企鹅都非常可爱，话说莱希拉姆是欧希同学的口袋妖怪自画像吧？



绘画：爱喜·欧希☆

大木博士的兄弟


口袋玩家 VOL.60
读者调查表

我发现，鲤鱼王大叔好像大木博士，是不是失散多年的兄弟呢？最近几个同学入手了3DS，里面竟然送了几张AR卡，羡慕嫉妒恨啊！还有，下次请送调查表……

南宁 枫叶

半夏： 这回函表……辛苦了呢。

阿鲁： 小磁怪钓鱼的图不错哎。

乌冬： 60辑时竟然有少了调查表的！

马修： 话说都无视了主题么……大木博士长得像鲤鱼王大叔纯属偶然的，但两人的声音听起来有多少共同之处呢？可都是石冢运升配音的哦。

板砖

我和同学喜欢把游戏机统称为板砖，而且我被没收了两块……一块是iQue神游机，一块是NDSL，杯具。神游机还是被我舅没收的，拿回来无望；而且《黑2·白2》刚通关，《心金·灵银》也通关了。

上海 沈瑞琪

阿鲁： 你竟然还有iQue神游这神物！

半夏： iQue神游这神物竟然还让你舅没收了！

乌冬： 国内卖得是少一些，但被没收了对你影响似乎，没多大。NDSL被谁没收了？

马修： 最后两句，是庆幸“幸亏通关了”，还是悲叹“才刚刚通关就被没收”呢？

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
广州	唐伊	289559356
广州	欧阳枫	806930548
昆明	Jasin	1309296016
上海	俺是农村来的	1159655636
上海	闪光の火耳狐	1622763933
上海	dada	1811765486
天津	Ray	1316793437
厦门	小飞熊	839804803

比直接改强

本人会为了不同版本的Wi-Fi配送精灵而在不同版本的游戏中串档，所以不管玩不玩正版卡都要用到烧录卡，起码比直接修改出的强，小编们有没有这习惯呢？

惠州 王冠

乌冬： 需要串档的不同版本配信精灵其实还真不多。

阿鲁： 其实你可以两个版本各准备一个ROM然后共用一个存档的。

半夏： 虽然都不算规范，但自己付出了应该还会珍惜一些吧？

马修： 非常同意，金钱最大、经验值最多、一击必杀什么的金手指最没劲了。

68辑调查之游戏初始的路边狗、门前鸟，你最喜欢哪个？

门前狗嘛，最喜欢《宝石》的蛇纹熊了，可以拾到很多东西；路边鸟则是第四代的胖胖翁，进化后火力十分猛！

南宁 宾川

喜欢稚声鸟，虽然有些呆，但进化后太帅了，而且是火属性的，期待它的实力！

广州 皮比

傲骨燕一家，看它速度：吾善于千里袭人；看它特性：鬼挡杀鬼，魔挡杀魔。

柳州 116

初代的波波，当时很沉迷《侍魂》，那霸王丸旋风斩一样的小旋风实在是太帅了！

大连 Tarm

感觉门前鸟的实力普遍强于路边狗啊，傲骨燕携带火之玉用空元气强攻不要太霸道。

苏州 阿饼

穆兰多犬，进化后那巨大的背影实在是太萌了。

武汉 小初

路边狗？《黑2·白2》的卡蒂狗算不算？如果算……嘿嘿。

赤峰 汪小曼

比渡水獭啊，虽然看上去很呆呆傻傻的，但天然特性配上点穴技能，很强的！

广州 钥匙

小拉达吧，虽然进化后很水，但在最初玩《口袋妖怪》时觉得这小东西还是挺强的。一开始以为是小狮子，没想到进化后是个大老鼠……

北京 Kira

小拉达，因为我在《金》版捉到的第一个闪光口袋妖怪就是金闪闪的大老鼠拉达，于是爱屋及乌对这一家子都特别有爱了（－－）。

深圳 皮皮

67辑调查之可爱、帅气、霸道、有趣、神秘、猥琐……你最喜欢哪一类的口袋妖怪？

一、小眼，二、鸭子，三、蛮牛，四、流氓众，五、奇葩（四五可合并），六、力量大。一到六都是因为我班几个奇葩同学，四和五大家都懂……

—

我喜欢的是又可爱又帅气的口袋妖怪，因为这样的类型与我自己的外表很像。而且外表比较华丽的口袋妖怪往往也都有不凡的实力。

大连 冰雪容颜

霸气类型不解释，作为喷火龙应援团一枚，应该无条件将其霸气顶到天上，壮哉我火龙团！

秦皇岛 T-g

当然是和小球獭一样有趣的，希望《X·Y》的草系主角能充当小球獭在动画中的搞笑角色，让第六代动画越做越好。

惠州 近墨也赤

可爱的！个人比较偏好那些治愈系的小萌物，每次并不是很希望它们进化的。

大连 凌随意沫

可爱又略显帅气、邪恶又略显神秘的。

厦门 小白猪

可爱的，帅气的，像皮卡丘、宝石海星什么的。

上海 tsy

我喜欢可爱、帅气、有趣、神秘……的PM，其实不是长得太怪的，我都喜欢。

深圳 陈梓豪

当然是可爱的，萌一点才会让人喜欢嘛。

湛江 Benson

帅气的和霸道的：佐罗亚克、藤蛇、叠翅鲨龙等。

太原 恍恍惚惚

马修：经过两辑的调查，看得出来大家最有爱的两大项依旧是帅气和可爱，而且帅比可爱多出来那么一些，看来帅果然是王道，此外霸气的和猥琐的也高票率获得玩家们的支持，而神秘的以及长得比较丑的那些，还真就得依靠实力来让玩家认可了。

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
笛银	68	口袋画廊	夜骷鬼拟人	姓名/稿费发放方式/地址邮编
–	65	口袋画廊	对决	稿费发放方式
燐	66	口袋画廊	白龙和黑龙	稿费发放方式
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编
FOUR	65	口袋画廊	元祖鸟	稿费发放方式
小惠	57	口袋画廊	手尾猴	姓名/稿费发放方式/地址邮编

玩家画廊

口袋版

本辑收罗的都是人气精灵皮神，说起来皮卡丘从最早在游戏中出现，一直到现在，模样也有了不少版本，所以大家笔下的皮卡丘也各不相同，皮神小特辑，现在开始！

淮安 火神



马修：先从卖萌的开始吧，给大家个适应时间。

广州 欧阳枫



马修：也是卖萌的，大概比较胖所以下面的训练师略痛苦。

南宁 粥子



马修：拟人卖萌版，还有呆毛呢。

大连 夜空



马修：《口袋玩家》LOGO上的那个？似乎在斜视上。

佛山 旺旺



马修：X战警版的皮神，也不错。

口袋聊天室

我有一位同学是日本华侨，可以玩原版游戏，我借了她的NDSL，发现日语盲这个病是不能治的（泪）。

广州 唐伊

马修：其实日语盲病只是懒病的并发症之一，治好懒病的话，日语盲什么的很快就会治愈哦。

你能想象满血风速狗被雪松人发动先制之爪后绝对零度命中时的心情吗？求攒RP！

上海 赤の彗星

马修：马修打开了RP银行，马修点击了RP转账，马修转给了赤の彗星60点RP，系统提示马修：您现在RP已为负值，请及时充值。

话说修哥，65辑周边介绍那个超梦怎么得啊，淘宝上有没有卖的？多少钱？

天津 Ray

马修：我的那个就是在淘宝上买的，当时花了247元，属于预订价。现在的售价是290元。

68辑要把《口袋妖怪 X・Y》八大道馆的资料公布呀！

厦门 小飞熊

马修：小编虽然很想公布，但官方不给提供资料，于是也没办法了。

小编们能帮忙吼一声吗？为了完成图鉴，还缺火猪，有厦门的朋友有火猪的联系吧。我QQ是623934095。

厦门 小白猪

马修：虽然比较早的消息，但不知道小白猪同学到底有没有换到，所以还是给这交换消息挂出来吧。

用金手指过《绿宝石》（因为之前记录没了，发飙中），那个坑爹坑妈坑姐坑妹坑兄弟对的死胖子金花又出来害人！第三回啦！

沈阳 尚妍の訫诽

马修：我觉得你该做的是换一个破解版本的《绿宝石》，而不是开了金手指快速通关后一遍又一遍地来在金花这中招。

希望水主角进化到最后不要再是青蛙了，《口袋》的青蛙够多了。

惠州 王冠

马修：但青蛙最终进化后还会是别的什么呢？想来想去还真的只有青蛙了……

我是个心理年龄超越现实年龄的大龄玩家，这么多年来对每一个PM的形象都很有爱，一视同仁，希望大家都别放弃口袋！《口袋妖怪》并不幼稚！

汕头 Kay

马修：与君共勉，玩什么游戏和年龄的确没什么关系，人是否长大是看对家人朋友对工作是否的责任感，而不是看闲的时候玩什么。

玩《黑》时去巨人山脉抓冰龙，要过山脉的山洞，由于眼拙没看到缺口，绕着山洞跑来跑去，跑了很久，最后找攻略才知道，楼梯下有缺口……

韶关 永远的烈空座

马修：我第一次玩《口袋妖怪》也在屋子里楼上楼下转了很久才转出去；你到巨人山脉，其实应该也蛮熟悉了，而且攻略嘛，该看就看其实也很有助于游戏的体验的。

《X・Y》预告中被泡泡蛙打的那个火冠猴是实现梦想建火道馆的巴德的那只吗……

北京 藤爵蛇Kane

马修：印象里巴德回到餐厅了，所以那火冠猴还真未必是他那只。





呼和浩特 阿拉贡

马修：海盗船长版的皮神么……

马修：嫌前面那个难看，这里有浓眉大眼鼻直口方的帅的！

汕头 邱浩桐



马修：雷到大家了对不起，最后这个放个可爱的折纸吧，大家会折纸鹤的话也可以自己试试折出皮卡丘。

昆明 WJ

马修：乍一看是皮卡丘实际上是人类COS的……

马修：很恶的皮卡丘，魔鬼般的感觉。

汕头 天空的蚯蚓



湛江《？晓？》



马修：变成人类的皮神，长得比较有争议……



北京 郑家琪

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

新纪元正版

大抽奖！



为了庆祝《口袋妖怪》最新世代的到来，《口袋玩家》将在本辑和下辑连续举行正版《口袋妖怪 X·Y》游戏抽奖活动，来试试运气吧！

《口袋玩家》68辑邮购信息

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、69辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～208辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4；VOL.5，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



本辑嘉宾

新房客： 小心眼工作室创始人、《口袋玩家》撰稿人，又被称为“群主”。
宇宙世G： 小心眼工作室知名画师，《口袋玩家》撰稿人，经常会速绘出有趣的图出来。

大家好，不定期开放的“玩家秀”栏目又忽然与大家见面了，由于以往的主持编辑、撰稿人、读者三方聊天的形式使得读者大多时沦为打酱油，因此本辑再次尝试新的形式，即找来两个原本就熟识的人——他们正是与《口袋玩家》长期合作的小心眼工作室的撰稿人：新房客和宇宙世G，因此本辑不仅聊《口袋妖怪》，同样也会聊到小心眼工作室的一些内容——三个级资深有爱的老玩家凑一起聊本以为会感慨良多，没想到却成了各种吐槽大集合……

以前的《口袋妖怪》

（北京时间下午两点，新房客所在的美国纽约已是后半夜……）

马修： 来，两位，玩家秀开始了！

新房客： 来了。

宇宙世G： 要做什么（= =）？

马修： 聊天，聊口袋。以前都是找两个不认识的人一起聊，现在找的是两个非常熟悉的一起聊。

宇宙世G： 哦，我还没穿外裤，没有口袋呃……

马修： 我也没有……但妖怪总还是有的不是么？

新房客： 呃……你们在说什么？

宇宙世G： 还没睡醒被新房客挖起来了，脑子还处在半死机状态……

马修： 你那难道也是纽约时间么……

新房客： 他是画《海盗之王》画的。

马修： 这样，辛苦了。

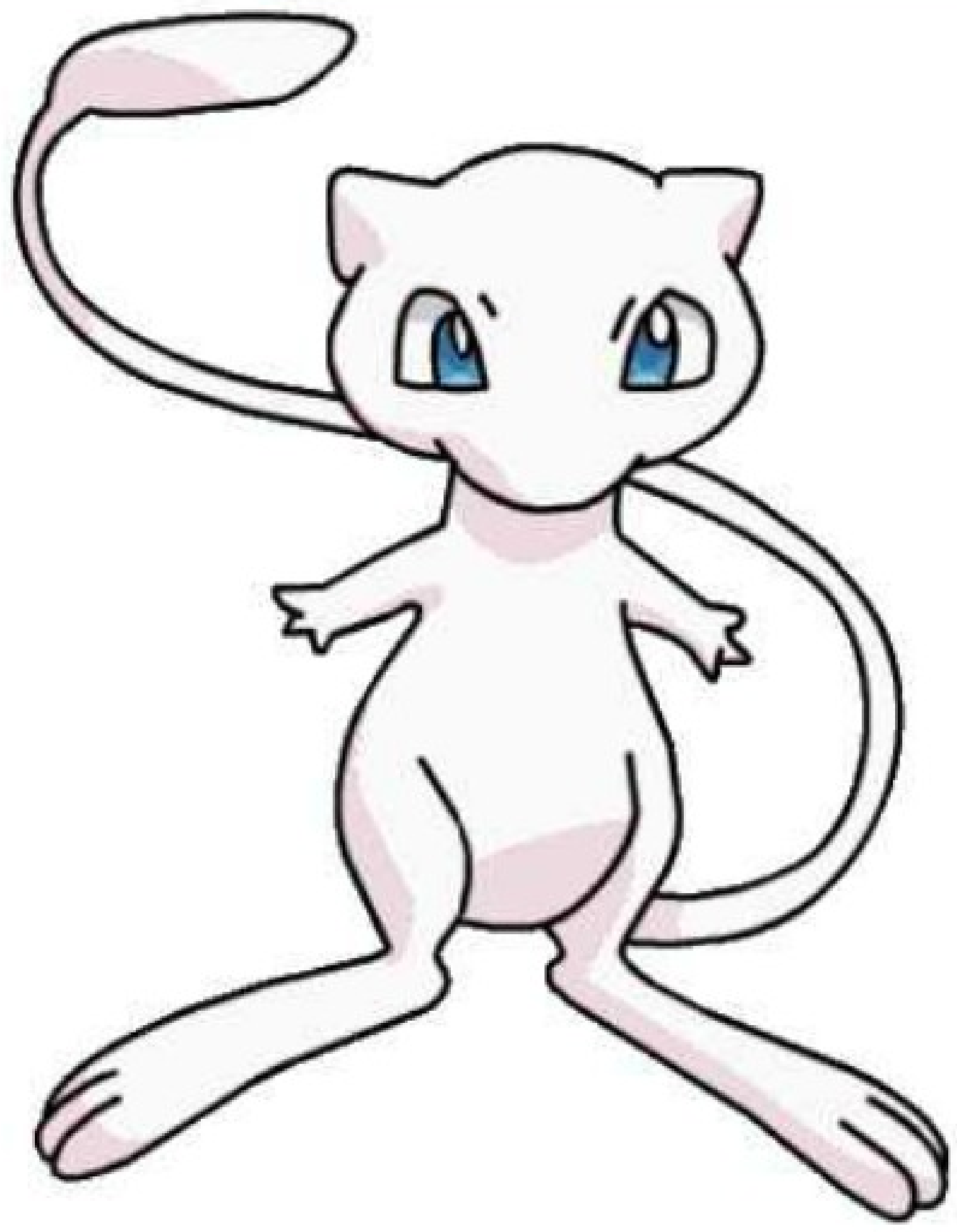
宇宙世G： 不，昨晚是打游戏……

马修： 打的啥？



宇宙世G： 摇金币玩邂逅广场，不过这种时候应该说是《口袋大乱斗》吧（==）。
马修： 别，你玩啥就是啥……
新房客： 我昨天还下载了《水晶》玩了玩。
马修： 《水晶》很经典啊。
新房客： 嗯，是我第一个玩的《口袋》游戏。
马修： 我第一个玩的《绿》，战斗画面很初级。
宇宙世G： 初代……我玩《红》时因为不知道怎么走，瞎绕了很长时间，最后带着喷火龙冲进了小刚的道馆……
马修： 就是在一直转一直练级么？
新房客： 真励志……我打到电系道馆也进化不到喷火龙。
宇宙世G： 你是特例。
马修： 吐血的感觉……
宇宙世G： 说起来当时我因为买到了质量差的盗版卡，不能记录，我打了几十次飞行道馆，最远一次走到格斗道馆……
新房客： 呃，我好像每次和那个小胖子说让他教我抓口袋妖怪，就会卡死。
马修： 那时候的掌机没有待机功能，而盗版卡的问题偏偏又很多，《水晶》时候貌似已经很严重了。
新房客： 但盗版卡也能拿无数升级糖。
马修： 以及雪拉比是吧？
新房客： 还真没抓到过雪拉比，不知道哪个版本能抓？
马修： 《水晶》盗版中文能抓，通过GS球来收服。
新房客： 网上那个ROM也可以？
马修： 中文版的就可以，那个本身就是汉化过程中修改数据捅出的BUG。
新房客： 我玩的是正版英文版卡，忘记放在哪里了，等找到的时候已经没电了，记录丢了。
宇宙世G： 那个我也研究过一阵子，不过没成功通过，好像是说必须是有时间功能的卡才行吧？
马修： 不用有时间功能的，盗版卡除了第一批《金・银》在进入游戏后会走时钟，往后的就都没有时钟功能了。
宇宙世G： 这样啊，那估计就是我没操作对了，后来用金手指调了不少，但也深刻体会到了金手指的毒害……
马修： 啥毒害？
宇宙世G： 班上有人懒得自己抓，居然列了张名单给我要求调。最过分的不是调差的几个，而是几乎全部的251只。
马修： GB/GBC的金手指还是模拟器？
宇宙世G： GBC
马修： 那还是硬件金手指呢。
宇宙世G： 对，就是先插在GBC上，再把卡插它上面那玩意。
马修： 我当时为了梦幻差点买了，但是80多还是嫌太贵……用那个可以调出全部的口袋妖怪？
宇宙世G： 可以，就是改最后两位数，但因为不知道具体什么是哪只，自己只得一个个试……
马修： 好累的感觉，得亏那时候就251个。
宇宙世G： 从此以后我就再也不碰金手指了……
新房客： 我当初还听说捉齐150只大木博士会有惊喜之类的，于是下载了ROM，一个一个金手指输入，输入了150次抓了150只。
宇宙世G： 游戏果然还是靠自己的实力打比较好……
马修： 150只好像是有个海报新闻？
新房客： 然后就说恭喜你收集完图签了之类的，我顿时觉得一个通宵白费了。我还以为能开大卡车上太空抓梦幻啥的。
马修： 其实很多人追求完美为的就是这么一句奖励啦。

www.docin.com



宇宙世G： 嗯，我用了两年时间，自己摸索收全了《阳光马里奥》的黄金太阳，结果也就是多了一张通关时的全家福图……也许该说玩老任的游戏，该注重的是过程而非结果吧……

马修： 其实大多数游戏都是这样，通关了就是给你个交代。

新房客： 像《宝石》版即使通了关我也继续玩了好久好久，同样的还有新版的《金·银》。

马修： 呃，我《口袋》除了初代没怎么玩明白，后面每作都是通关才正式开始……

两条腿与四条腿的狐狸

宇宙世G： 我很早以前看书上有玩家说用正常方法收集到了游戏中的全部20只梦幻，那又是怎么回事？

马修： 20只梦幻……是安侬吧？

宇宙世G： 我记得很清楚，书上写的是20只“谬”。

马修： 我觉得是笔误，明明一个都抓不到的。

宇宙世G： 那篇是写他去住院了，就带了一张《口袋 红》，出院时完美了的内容，现在想想也许该吐槽到底住院了多久才是重点吧……

马修： 有这可能……

新房客： 我就在《绿宝石》抓到过梦幻，参加活动。

马修： 在美国的官方活动吧？

新房客： 记不得了，好像就是去纽约的任天堂世界，有几个电视机之类的，就有了。

马修： 那绝对是官方的。

新房客： 同样的还有《火红·叶绿》的386号，还有跟NGC联线得到的闪光鼬。

马修： 福利真多。大陆从来不搞这些，哪怕香港搞也行，也没有。

新房客： 现在直接Wi-Fi不就可以领取了么？

马修： 有些只在店面和热点能领取到的。

宇宙世G： 纽约的任天堂世界……气氛不一样啊，群主（指新房客，下同）我们做朋友吧 。

马修： 你们不早就是好朋友了么……



新房客： 他的意思是让我带他去那些店里取……

马修： 哈哈，知道了，其实美国方面国内就是关注得少，活动福利啥的似乎不比日本那少。

新房客： 但我宁愿用金手指。

马修： 为啥？

新房客： 我的《心金·灵银》里的很多宠物，都是用修改器改出来，放烧录卡里然后传过来。

宇宙世G： 天生吊丝命的群主啊。

新房客： 还有什么锯齿耳皮丘啥的，直接传过来就都能用，还能开启事件。省钱省时间省麻烦，放到烧录卡里，再传到Z卡。

马修： 修改器其实很坑爹的，我起码被坑进去两个珍稀东西……其中一个就是锯齿耳皮丘，改了下数值，保存，再回到游戏里，锯齿耳没了……不过如果不和

陌生玩家对战、双方又能接受，这样其实也不错。

宇宙世G： 新的还不知道能不能传呢……

马修： 上次有个圆桌会议说可以传的。但是方式还没确定。

新房客： 我还是希望能跟旧宠一起开始新作新旅行。

宇宙世G： 传过来会不听话吧?

马修： 相信我，一周目基本不用指望。还记得《DP》和《BW》么?传送地点都设在二周目的地方。

新房客： 跟智爷一样呢，每次一开始旧宠就被回档成5级?不过《X·Y》好像有很多旧宠出现。

马修： 对的，连野生的皮神都有。

新房客： 而且叫声还是皮卡皮卡。

宇宙世G： 主角宠的福利。

马修： 能不能是预告专用啊?

宇宙世G： 其实我更关心皮卡丘有没有MEGA进化。

宇宙世G： 按理说要捧它肯定有，不然动画主角位子不要坐了……虽然现在也没多少主角样子。

新房客： 比较期待主角都有MEGA进化，但是像喷火龙、水箭龟这种光秃秃的怎么进化?

马修： 想想光秃秃的电龙啊，没有毛可以长出来毛的。

新房客： 水箭龟那种，搞不好会是装甲体。

马修： 目前来看，花纹、长毛啥的都是外在标志，雷丘真MEGA化可能会有诡异的花纹?

新房客： 哈哈，像剧场1里面那种花纹其实也很帅。

马修： 恩，还有《AG》动画里皮神出现海皇牙花纹——于是，也许MEGA进化的不是雷丘，而是皮卡丘……

新房客： 海皇牙这种古代神兽应该就没MEGA了，估计超梦是特例，极有可能是要守住一开始老任承诺的最强的口袋妖怪这一说法。

马修： 怎么感觉超梦一直都很强……包括二代。

宇宙世G： （贴图）……



新房客： 难怪看你没说话几分钟，原来恶搞去了!

马修： G大画这些从来都顺手拈来啊，哈哈。

新房客： 必须的。

宇宙世G： 其实是习惯了，有时如果说到什么感觉有意思的东西，就会画个图方便记下来……

马修： 看到这个想起来，你们说那天线鼠，就脸颊插天线像小雷丘的，会不会也有进化形态?

新房客： 肯定会的，搞不好还跟皮卡丘是近亲，结果像电击兽一样，最后进化成了魔……

马修： 我觉得没有，每作一个可爱电系PM，而发电蜥又怎么看都可以进化。

宇宙世G： 那个我真的希望没有，难得有只正经仓鼠，进化后如果只是大仓鼠还可以接受，要是又进化长歪了就……

马修： 奇拉奇诺的进化路线的话也不错。

宇宙世G： 那个啊……

马修： 对啊，多好玩。

新房客： 好像没发售《黑·白》时人气很高?等出了进化型喜欢的就少了?

宇宙世G： 我个人比较不喜欢太偏阴或阳哪一边的形象就是了，不过那个至少不算长歪就是了……

新房客：就好比老G希望狐狸最终进化还是四条腿。

宇宙世G：那是两码事啦群主（==）。

新房客：不过我本人也希望狐狸是四条腿。

宇宙世G：犬科动物从来就是四条腿，非要两脚直立跟人似的，忽略动物本身的特征，好像人类有多了不起一样，所以我才不喜欢。

马修：对的，其他双足的是因为原型或初始形态也能双足站立。所以四条腿的可能性应该极大，但这样的话、配合外形，但怎么看都不像是力量型的……

宇宙世G：应该还是速特功吧？

马修：也未必，前些天看了个地铁上大妈打架的视频，战斗大妈不也是由萝莉、少女进化过来的么？



新房客：这能联系的上么……

马修：能啊。说明小时候长得软，不等于最终进化不会成为力量型。

宇宙世G：别、别说了，突然感觉世界没希望了（==）。



新房客：试玩视频里貌似狐狸会超能系技能，莫非早先的谣传说它最终形态是火+超是真的？

马修：应该是真的。G大这速绘能力好强……话说有卷尾猫已经够雷人的了。

宇宙世G：猫型PM我最喜欢的是喵喵。

新房客：我也最喜欢喵喵。

宇宙世G：我对猫要求很严格的，但喵喵进化后像母狮子，欺诈猫进化是豹，向尾猫进化太娘了，卷尾猫不予评价，所以还是喵喵好……

马修：喵喵的确很赞，不过感觉M1里那个克隆的更可爱。卷尾猫的进化据说参考了俄罗斯软妹的成长路线，所以最终才那么战斗种族？

宇宙世G：俄罗斯软妹……等等，前阵子好像看过俄罗斯软妹国内嫁不掉，来嫁中国宅男的新闻，这果然是阴谋吗？

马修：虽然俄罗斯的确女多男少，但那个新闻还是台湾吊丝在俄罗斯留学找的。



新房客：你们在谈些什么啊，连妹子都出来了？

马修：口袋妖怪进化的原型。

新房客：可为什么贴的图还是大妈！

宇宙世G：顺便黑一下呗（=_=）。其实我是希望狐狸进化以后也能中性一点，不要太娘了给人骚狐狸的感觉，个人想法啦，真那么进了我也没办法，选其他主角就好了……

马修：对，直立起来可能会……这话要说出来可能希望直立进化的会不高兴。中国



传统动画里的骚狐狸和狡猾狐狸都是俩腿直立行走的，比如像《老狼请客》里的狐狸那样。
宇宙世G： 哈哈哈哈。
新房客： 今天好运气，老狼我抓了两只鸡。你太强了……

有关进化

马修： 说起来，《X·Y》你们都打算用什么主角PM啊？
宇宙世G： 目前是觉得第一印象狐狸最好，青蛙也不错，就看狐狸怎么进化了——草鼠也不能说不好啦，只是个人无感就是了。
新房客： 我可能会选草系的，长得像我家狗。
宇宙世G： 完全不一样好吧群主（= =）。算了，能把阿尼尔当做熊猫的我也就不说什么了……
新房客： 我一直以为《黑·白》的水主角是熊猫（– –）。
马修： 没有黑眼圈啦……话说这次《X·Y》与人交换貌似有麻烦。
新房客： 为啥？
马修： 以前可以备份存档，所以能很方便换来不同版本的神兽培养。
宇宙世G： 这个啊，我跟群主交换神兽都是互晒一下再换回去……
新房客： 对，我俩交换都是换个图签就得了——有次他传给我几乎一箱子灾兽，要生多少蛋啊。
马修： 应该是很执着的选种来着。
宇宙世G： 最喜欢的PM第一的灾兽，第二是妙蛙种子，雷打不动的。
新房客： 但《PM海贼团》里怎么只有妙蛙种子呢？
宇宙世G： 因为灾兽的设定啊，灾兽是可以感知灾难并去通知当地人不是吗？这样的PM我是想要为它加油的感情，而不会想把它强留在身边。
马修： 这次有MEGA进化，好好培养下不？
宇宙世G： 那是一定要的。
马修： 看样子进化后速度上来了。
宇宙世G： （贴图）



马修： 这个好。
宇宙世G： 那天本来要出去联机，但起早了2个小时，就画了这个，画喜欢的东西果然好快……
马修： 右边的这个是什么形态？
新房客： 他自己设计的啦。
宇宙世G： 阿尼尔专属的进化形态，类似奥特曼的3分钟变身。
马修： 帅！
新房客： 顺便说一下，阿尼尔是他自己的灾兽
宇宙世G： 现在想起来，难道算是预知了MEGA进化……

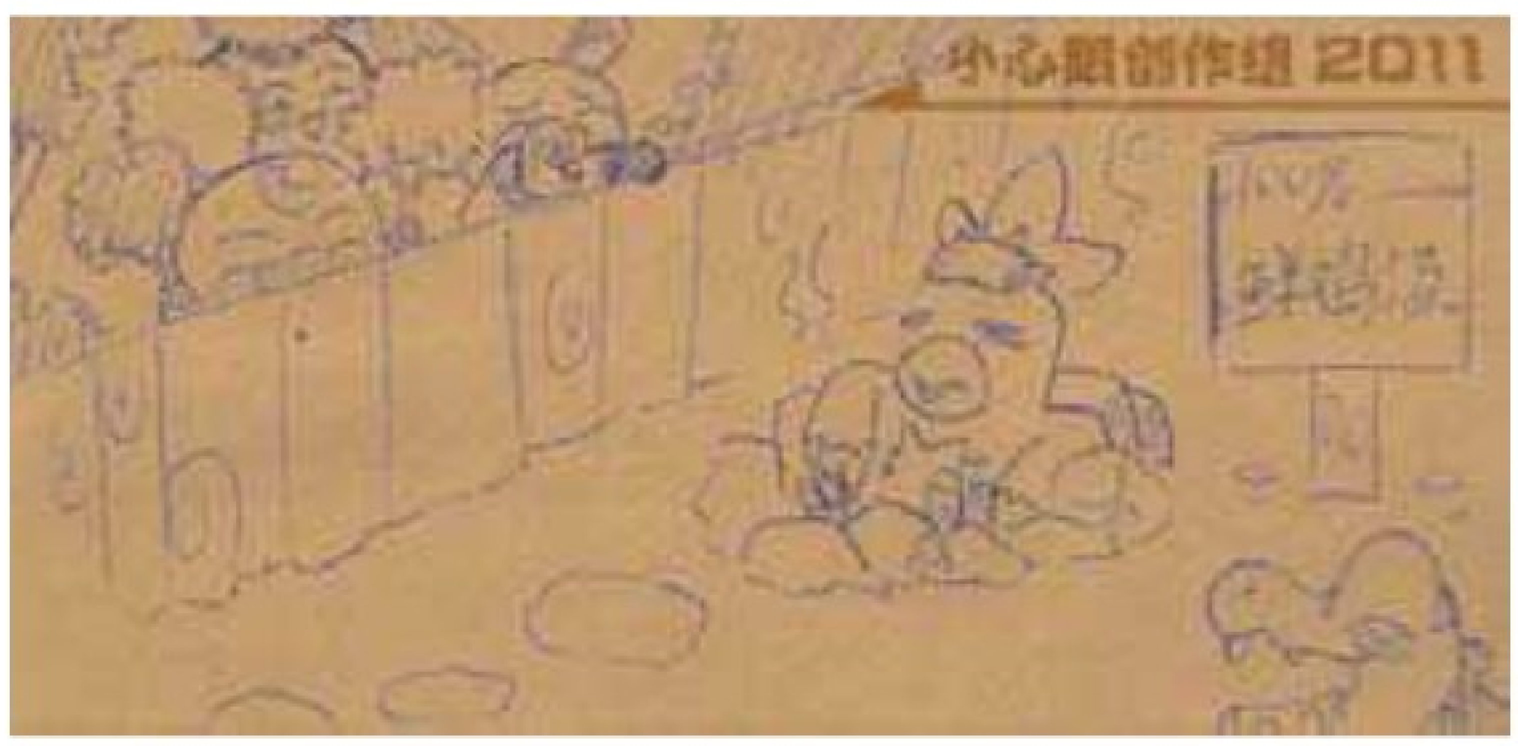
马修： 还真别说，而且有种说法说493和灾兽有亲戚关系。
宇宙世G： 好像是有人这样说……
马修： 白色黑脸四足啥的。
宇宙世G： 这让绵羊情何以堪啊……



马修： 这货长的胖……
新房客： 你俩太能得瑟了。

小心眼的故事

马修： 说起来，G大是小心眼的元老了吧？
新房客： 最早就只有我俩
马修： 啊？就你俩？
新房客： 确切的说只有我，然后在论坛就认识了。
宇宙世G： 最早的事？我忘记了唉
新房客： 好像当初我发贴子问谁需要用自己喜欢的6只口袋妖怪拼在一个背景里面，然后他来要图，我就给拼了一个，就认识了。
宇宙世G： 想起来了。那时群主还是会拼图的。
马修： 拼图？
新房客： 其实就是官方图签加上TV截图里的场景。后来就有了Chains、老冀、Deen他们，再往后越来越多。
马修： 图还在不？
宇宙世G： 我存的也在重装系统时没了，不过我还记得拼的是哪几只
马修： 哪几个？
新房客： 2004年的事你都记得？
宇宙世G： 灾兽、妙蛙种子、巴大蝴、煤炭龟、耿鬼，还有一个忘记是火鸡还是草蜥蜴了……就是我当时玩《宝石》的队伍。
新房客： 貌似是森林蜥蜴。
马修： 草主有爱啊。两个草主角。妙蛙种子是《火叶》传来的吧？
宇宙世G： 对。
新房客： 我第一次玩《宝石》选的水主角，进化以后我就哭了。
宇宙世G： 大娃娃鱼很萌的（= =）。
马修： 哈哈，起码很霸气不是？
新房客： 三段进化很好，二段进化……毕竟当时还没有现在这么发达，图签也是后来才看到的。
宇宙世G： 当时GBA有那个记忆棒，所以传一只带一个大师球，跟不要钱的一样（本来就不要）到处扔……
马修： 对，当时已经有了专门备份存档的硬件。说起来二段进化很多看着都很坑的，我当年用的火鸡也是——二阶段直接无语了，这哪来的大鸡崽子啊？
新房客： 老冀听到要跟你拼了。
马修： 他最喜欢第二形态啊？
新房客： 貌似是的。
马修： 我觉得应该和动画有关，动画里小遥那个的确给加分不少。
宇宙世G： 我要不要发那张专黑斗力鸡的图呢……
马修： 发啊。
宇宙世G： （贴图）



新房客： 这是当时聚会时画的。
马修： 泡温泉么？
宇宙世G： YES

新房客： 心灵鸡汤……

2004年的《口袋》真多

马修： 说起来2004年真不错的，一年有三部正统的《口袋妖怪》出来，换现在想都不敢想。

新房客： 都有啥?

马修： 火红、叶绿、绿宝石。好吧，《火红·叶绿》算一个，那也两个呢。现在基本是两年一作的节奏了啊。

新房客： 我们算是赶上好时候了

宇宙世G： 我收了火红，然后发现送的那个发信器一次都没用过，当时身边根本找不到人联机……

马修： 我《绿宝石》带的那个也没用过，当时虽然有人联机，但大家还是更习惯于插联机线。

新房客： 我的在高中时被学弟坑走了，赖皮不还给我。那会儿提到的梦幻、迪奥希斯就是用传送器得到的。

宇宙世G： 群主，下次聚会我们来连GB吧（=_=）。

新房客： 早找不到了……

马修： 接收到直接就入手了么?

新房客： 得到的票。

宇宙世G： 该这么说呢，当时是个神兽都感觉特别宝贝，现在没那种感觉了……

马修： 可能和破解修改器啥的有关吧，《X·Y》如果能死守住不被破解的话……

新房客： 我还记得《火叶》得到的也是个什么东西，然后我还没抓386特意等回国时候跟我弟弟一起抓，结果回国后让他不小新把存档洗了……

马修： 《火叶》是抓凤凰、露琪亚哥俩的貌似，还有个去迪奥希斯的岛。

新房客： 《绿宝石》也有。

宇宙世G： 迪奥希斯的岛似乎也不能直接去的……

新房客： 好像是给一张票就能去吧，岛上有个水晶?

马修： 迪奥希斯是三角。我貌似用的穿墙金手指……好不容易那货才现身。

宇宙世G： 印象中的穿墙金手指很恐怖，走错一格就出不去了，万一手贱再保存一下……

马修： 那个不是穿墙啦，是《DP》的异世界。

宇宙世G： 诶? 因为都不用的，所以记岔了。

马修： 好吧，我说的也不是穿墙，是特定地点的金手指，就是输入完，进门或出门，就到指定地点了，这么多年我也糊涂了。到岛上，梦幻是不是跟你捉迷藏?



新房客： 记不得了，我只记得最可悲的迪奥希斯，特意等了一年多才回国，我自己都没敢去岛上，然后一回国就让我弟弟把记录洗了……

马修： 清洗记录……很难过吧?

新房客： 就是想等着跟他见面一起玩，他拿来就用记忆棒乱拷贝，结果把有船票的记录拷没了。当初我第一只闪光宠玛瑙水母，超喜欢的，然后让我妹妹偷玩，也把记录也弄没了。

宇宙世G： 我是抓到一个闪光的珍珠贝，然后用记忆棒复制了3只，凑齐了闪光一家子……

马修： 对对，用备份记录的法子还是很给力的。不过换早年《金·银》的话，直接复制。

新房客： 我目前为止遇到的闪光的都是我很喜欢的。

宇宙世G： 抽扭蛋时你也这么说……

马修： 应该是喜爱的范围特别广吧？

宇宙世G： 群主是博爱型的。

马修： 嗯，我也是，臭臭泥、拉达、臭臭花这些都会很喜欢，所以特理解。

新房客：我最喜欢水系跟毒系，于是我遇到了玛瑙水母、超音蝠、鬼斯。（其余还有GC传送瞎猫碰死耗子的闪光蛇纹熊，原野区的铁甲犀牛）。最可悲的是玩《火叶》，刚拿到杰尼龟就遇到了闪光波波，但是没精灵球。

宇宙世G： 所以其实在收集口袋模型这方面他比我还有疯……

新房客： 很多我都买了两到三只。

宇宙世G： 那个是你买完忘记已经买了的吧，不算。

马修： 嗯？

新房客： 有的是买完忘记有了，有的是纯粹喜欢。而且小时候买两只以上是因为跟弟弟玩总会抢，干脆就把大家喜欢的买两到三只。

宇宙世G： 嘛，这个我倒是可以理解……

马修： 新房客看来还是很疼弟弟的。

宇宙世G： 超疼弟弟的。



马修： 也是，能有弟弟跟自己一起玩，多买俩模型算啥。

新房客： 可前两年弟弟结婚了，没人一起玩了（－－）。

马修： 还有朋友嘛。

宇宙世G： 聚会呀聚会呀（=_,=）。带船长去买3DS的时候说过，如果有任意门就好了，可以半夜过去把群主踹起来什么的。

新房客： 说到这个，我这里凌晨1点半了，我想睡了都……

宇宙世G： 不过因为大家都工作很忙，目前都只能一个周末这样的短聚。

新房客： 聚会时间都很短暂，加上大家都是全国各地甚至世界各地来的，几乎都带几个玩偶。虽然有14个人，但每次聚会最多五六个。

宇宙世G： 有办法大家一起好好度个假就好了。

新房客： 至今快10年了，也只聚过三四次。我作为群主只参加了两次（－－）。

马修： 所以才说有任意门不是？

新房客： 比如凌宇沫会在《PM海贼团》里忽然登场，也是因为上次聚会她忽然出现了。

宇宙世G： 可以的话时光机也要啦，玩完一个地方在回到聚会开始时……

马修： 题材来自于现实？

宇宙世G： 艺术源于生活嘛……

结尾

马修： 话说新房客那的确很晚了，咱们结个尾吧，两位跟读者各说句话。

新房客： 我是没啥可说的啦，大家继续支持口袋玩家跟小心眼创作组吧，哈哈。

宇宙世G： 可以说的肉麻一点吗？

马修： 可……啥级别的？先说吧，不行再换。

马修： 那必须的，看看G大的话有多肉麻。

宇宙世G： 游戏里的程式数据虽然都是虚拟的，但所带来的快乐和回忆都是绝对真

实的。我们创作组也是因为口袋妖怪而聚到一起，虽然可能没有大家理想中的那么美好，平常也只是闲聊吐槽群主什么的，不过惟独可以保证的是不管再过多少年，哪怕《口袋妖怪》已经不存在了（可能吗），大家都还会是好朋友，所以《口袋妖怪》所架设起的那座桥梁你也来寻找看看吧！

新房客： 是，叫小心眼也是因为我们都很单纯地小心眼地喜欢着口袋妖怪。

宇宙世G： 不要加"们"！

新房客： 好吧，我承认是我当初乱叫的，然后就叫下来了。

宇宙世G： 群主快去睡吧，从认识你起就听你每天早上喊"啊，要迟到了"。

新房客： 嗯，听了快10年了

马修： 谢谢两位参与，新房客早些休息吧，我这也可以好好整理出来一篇，满满的爱啊。。

新房客： 嗯，满满的爱，都要溢出来了！

宇宙世G： 不要把爱说的跟厕所堵了一样好吗……



口袋画廊

栏目主持/马修

继续挂前言，作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。



稚声鸟

绘：oisy



恶作剧的梦幻和米卡

绘：卷耳兔小惠

各种长着耳朵的拟人口袋软妹啊。

这长相呆萌的小鸟的人气还蛮高的。

坑队友坑成这样了梦幻还不去救助么？



空之探险队的四季

绘：Kazuki樱

月精灵

绘：水色音律



夜色下的月精灵，柔和的光线将整体的意境烘托得非常到位。

避暑

绘：猫猫



水精灵避暑到冰饮的冰块下面了，看着都清凉。

看起来是彩铅上色的，图中的PM在适度变形后还都挺有特色。

大团圆

绘：苏晓格



小角龙

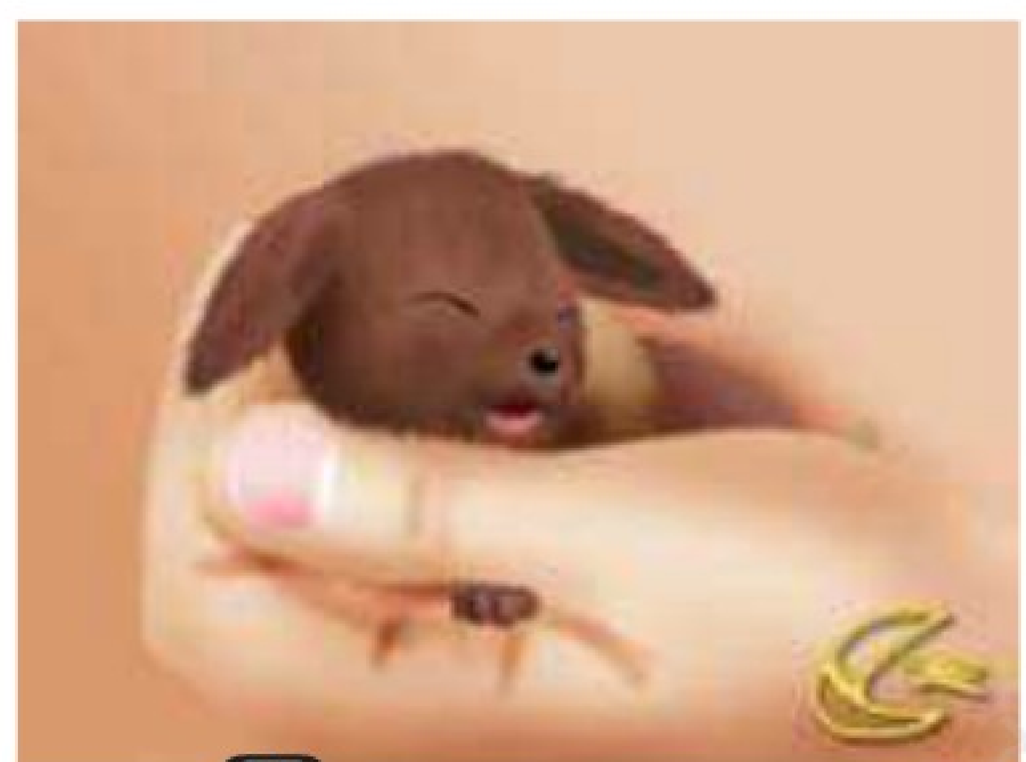
绘：Sukeyfour



感觉这个小角龙的发型显得很精神，虽然还是看不到眼睛……

宝宝

绘：CandyMew



好小的伊布，刚出生的小宝宝哎。



文/三七木
编/马修

实战技能专题之单纯光线

大家好，一直以来就想写一些关于PO（pokemon online，是目前惟一支持最新版本的口袋妖怪在线对战软件）战报的内容，在提出这个想法之后得到了许多的支持和鼓励。于是，在整理战报的时候，我想到了将战术与战报结合起来呈现的方法。主体内容以战报为主，辅以一些战术框架，当然，穿起一段段战报的主线仍然是一套固定的战术。与本书另外的战术探究专题有所不同的是，我们只会挑选一些有代表性的战术、PM来分析，然后进行以战报为主的讨论。另外截图中名字与《口袋玩家》译名有一些不同，文中以《口袋玩家》译名为准。希望大家能多多支持这种形式，文中如有谬误的地方，大家可以到百度“口袋玩家”贴吧反馈。

写在前面： 下文的战报有些在对战中遵循不同的规则，但大部分情况下我方队伍以wifi ou分级为准（wifi ou是以掌机版能入手的精灵为前提，战前双方展示队伍）。为了方便阅读，战报可能有所删减，并将对战双方的昵称统一修改为“口袋玩家”与“训练师”。战报中特殊字体为本人吐槽。在战报前会有我方部分队伍的展示，示例如下：

示例
妙蛙花（F）@黑色淤泥（F指female，雌性，道具为黑色淤泥）
特性：叶绿素（特性为叶绿素）
努力：4 HP/252 特攻/252 速度（努力分配情况：252点特攻/速度，4点血）
开朗（+速度，–物攻）（性格加速度减物攻）
一催眠粉 一成长 一亿万吸取 一觉醒力量（火）（四个技能，最后一个是觉醒火）

关于单纯光线

技能是口袋妖怪对战的灵魂，每一个技能都有自己的特点与价值。

这次的专题——技能专题，主要是探讨一些平时大家可能不会注意到的辅助的技能，本次讨论的核心技能是单纯光线。

单纯光线是第五代增加的技能，其作用效果的说明是：向对方发送神秘的念波，接收到的怪兽特性变成单纯。这有点类似“烦恼种子”技能的效果——把对手的特性变成“失眠”。那么，单纯特性的效果又是什么呢？

单纯特性：从第五世代起，拥有该特性的怪兽在自身能力等级提升或降低时，效果翻倍。可提升或下降至+/-6级，但效果×2不会超过+/-6级的数值，即+/-3级已是最大值。

看完这个解释，试想，如果我们一只精灵的特性是单纯的话，那么这只精灵剑舞强化的话，能力等级变化就不是物攻+2，而是物攻+4，这样飞速的能力能力等级提升实在是恐怖。而在游戏设计中，为了平衡实力，单纯特性的精灵普遍具有不同的缺陷之处，下面我们首先来分析自身拥有单纯特性的几只精灵。

单纯特性精灵

单纯特性的精灵有比渡水獭一家、圆顶骆驼和爱心蝠一家这三组，其中圆顶骆驼基本没有实战能力，即使携带进化辉石也相差甚远，我们只能先以比渡水獭和爱心蝠来分析。



▲尽管圆顶骆驼有超级健忘、诅咒这类可以利用单纯特性的好技能，但实力依然弱小。

比渡水獭作为第四世代就拥有单纯特性的少数精灵，实力却一直平平，比渡水獭能够利用单纯特性的好技能有奋起（两攻+1）、超级健忘（特防+2）、诅咒（物攻物防+1，速度-1），其攻击技能虽然丰富，但是主要以特攻为主，而且速度偏慢，强化控场难度大。另一只爱心蝠是第五世代的精灵，与比渡水獭相比，爱心蝠有冥想这种胜过诅咒的技能强化，还有羽栖这个方便的回血技能，尽管冥想+羽栖占去了两个技能格使得打击面略狭小，但是使用起来还是很容易的。下面是一些单纯特性的战报。

比渡水獭（M）@剩饭

特性：单纯

努力：252 HP/252 物攻/4 速度

固执（+物攻，-特攻）

—诅咒
—水之尾
—电磁波
—报恩



爱心蝠（M）@奇迹果

特性：单纯

努力：4 HP/252 特攻/252 速度

胆小（+速度，-物攻）

—冥想
—羽栖
—精神冲击
—空气切割



训练师与口袋玩家的战斗开始了

我方队伍：蚊香王/比渡水獭/爱心蝠/多塔克/宝石海星/雷精灵

对方队伍：夜鹰/钢帝企鹅/雪巨人/火爆猴/盔甲鸟/草雷龙

训练师放出了夜鹰

口袋玩家放出了蚊香王

蚊香王的降雨特性引起了大雨



回合1

训练师收回了夜鹰
训练师放出了草雷龙
蚊香王使用了保护，是失败了
雨一直下
这里以为夜鹰要催眠术，所以保护了一下

回合2

蚊香王使用了冷冻光线
非常有效
对手的草雷龙失去了100%的HP
对手的草雷龙倒下了
雨一直下
训练师放出了雪巨人
对手的雪巨人的降雪特性掀起了冰雹

回合3

蚊香王使用了剧毒
对手的雪巨人中了剧毒
对手的雪巨人使用了木锤
非常有效
蚊香王失去了322HP！（100%的HP）
蚊香王倒下了
对手的雪巨人受到了伤害反弹
冰雹噼里啪啦落下
对手的雪巨人受到了毒素的伤害
口袋玩家放出了雷精灵
蚊香王没带气合弹打不动雪巨人，下毒先，不过这一锤子死得惨……



回合4

训练师收回了雪巨人

训练师放出了盔甲鸟

雷精灵使用了变压

非常有效

对手的盔甲鸟失去了100%的HP

对手的盔甲鸟倒下了

雷精灵因为生命玉而受到了伤害

口袋玩家收回了雷精灵

放出了比渡水獭

冰雹噼里啪啦落下

比渡水獭被冰雹击中

比渡水獭的剩饭使它回复了少量HP

训练师放出了火爆猴

换钢鸟挡我雷布……比渡水獭碰上了火爆猴，狠心留场

回合5

对手的火爆猴使用了种子爆弹

非常有效

比渡水獭失去了208 HP（57%的HP）

比渡水獭使用了电磁波

对手的火爆猴麻痹了，它可能无法行动

冰雹噼里啪啦落下

比渡水獭被冰雹击中

对手的火爆猴被冰雹击中

比渡水獭的剩饭使它回复了少量HP

为什么不来一发格斗系大招？

回合6

比渡水獭使用了诅咒

比渡水獭的攻击、防御迅速提升，速度迅速下降

对手的火爆猴麻痹了，无法行动

冰雹噼里啪啦落下

比渡水獭被冰雹击中

对手的火爆猴被冰雹击中

比渡水獭的剩饭使它回复了少量HP

一次诅咒后物防314已经很高了，不要黑我啊！



回合7

比渡水獭使用了诅咒

比渡水獭的攻击、防御迅速提升，速度迅速下降

对手的火爆猴使用了肉搏

非常有效

比渡水獭失去了154HP！（42%的HP）

比渡水獭倒下了

对手的火爆猴的防御下降、特防下降

冰雹噼里啪啦落下

对手的火爆猴被冰雹击中

口袋玩家放出了爱心蝠

我、我不应该再贪图强化的……掩面……

回合8

训练师收回了火爆猴

训练师放出了夜鹰

爱心蝠使用了冥想

爱心蝠的特攻、特防迅速提升

冰雹噼里啪啦落下

爱心蝠被冰雹击中

对手的夜鹰被冰雹击中

回合9

训练师收回了夜鹰

训练师放出了钢帝企鹅

爱心蝠使用了精神冲击

不是很有效

会心一击
对手的钢帝企鹅失去了75%的HP
冰雹噼里啪啦落下
爱心蝠被冰雹击中
对手的钢帝企鹅被冰雹击中
会心一击得好，不然蝙蝠打不动水钢，不过雪天为什么带钢帝企鹅呢？防巨钳螳螂？



回合10
训练师收回了钢帝企鹅
训练师放出了雪巨人
爱心蝠使用了精神冲击
会心一击
对手的雪巨人失去了60%的HP
雪巨人倒下了
冰雹噼里啪啦落下
爱心蝠被冰雹击中
训练师放出了夜鹰
回合11
爱心蝠使用了精神冲击
对手的夜鹰失去了93%的HP
对手的夜鹰倒下了
冰雹噼里啪啦落下
爱心蝠被冰雹击中
训练师放出了钢帝企鹅
回合12
爱心蝠使用了精神冲击
不是很有效
对手的钢帝企鹅失去了18%的HP
对手的钢帝企鹅倒下了
冰雹噼里啪啦落下
爱心蝠被冰雹击中
训练师放出了火爆猴
毫无疑问推队了……
回合13
爱心蝠使用了精神冲击
非常有效
对手的火爆猴失去了82%的HP
对手的火爆猴倒下了
口袋玩家获得了胜利

这场比渡水獭那里失误了一次，直接报恩就OK了，后面蝙蝠还不错，不过对面的队伍说实话也不是很强，算是试手吧。说了这么多有关单纯特性的问题，大家一定觉得研究单纯特性和本次的技能单纯光线没什么关系。其实不然，通过战报，我们可以发现单纯特性在实战中的优劣之处。通过分析这些内容，我们能够找到适合利用单纯光线的场合和利用的方法。

前文已经提到了，单纯光线是使“接收到的怪兽特性变成单纯”，那么在单打中便是使对手的PM特性变为单纯，这表面上看起来是对我方不利的，因为对手如果强化能力将是成倍的强化，我方将置于危险之中。那么，在单打中，我们就无法利用单纯光线了吗？对战中，一段战报让笔者有了想法：

爱心蝠使用了空气切割
对手的铁盘坚果失去了24%的HP
对手的铁盘坚果倒下了
雨一直下
训练师放出了拉恩德伦斯-灵兽
锋利的岩石扎进了对手的拉恩德伦斯-灵兽的身体
对手的拉恩德伦斯-灵兽威吓了爱心蝠
爱心蝠的攻击迅速下降

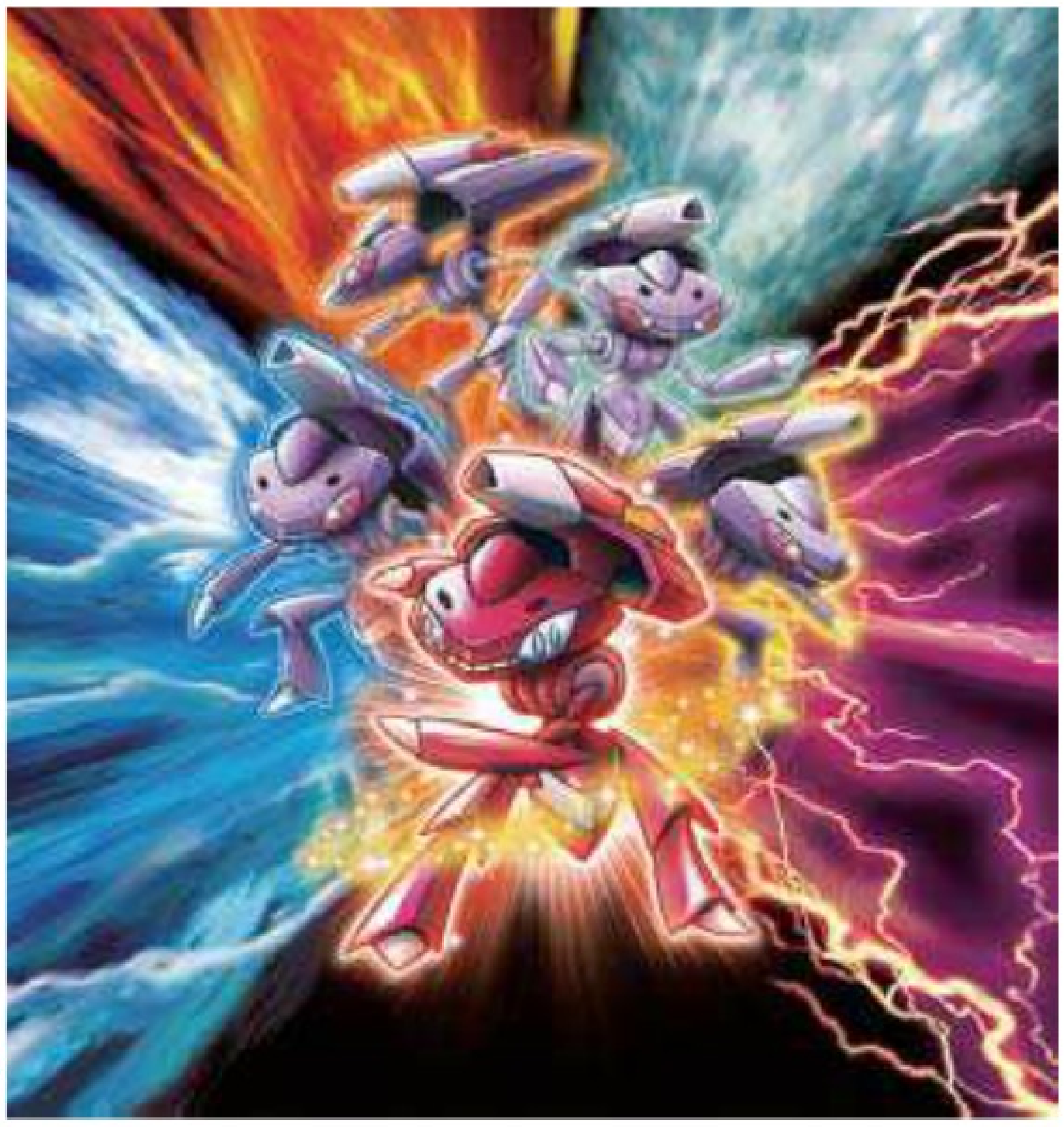
这里“对手的拉恩德伦斯-灵兽威吓了爱心蝠，爱心蝠的攻击迅速下降”很明显地暴露出单纯特性的另一个弱点——当能力被下降时，也是翻倍下降的。也许我们可以从这里入手。

单打中的单纯光线

受上文战报的启发，第一个比较实际的思路是单纯光线+威吓的组合，威吓特性能使得对手的物攻下降一级，而如果我们能先手将对手的特性变成单纯，再换上威吓特性的精灵，那么对手的物攻会瞬间下降2级之多。这个效果是非常可观的。如果我们找准对手一些强大的物攻PM留场使用单纯光线，再辅以威吓车轮战术，那么我们很快就能达到削弱对方火力，慢慢啃下难对付的精灵。（威吓车轮战术可以参考60、61辑的《口袋玩家》。）

能够习得单纯光线的精灵有大致六组：塔本奈、图图犬、奥贝姆一家、蛇纹熊一家、优雅猫一家和盖努塞克特。其中图图犬能够习得所有技能，可以无视。这几组精灵中，速度最快的是音速鼬，虽然速度也只有100，但是已经足够了。而盖努塞克特能使用单纯光线实在有些匪夷所思（也许和他能发射各种光线的造型有关吧），盖努塞克特的速度有99，比音速鼬低了一点，不过二者在使用这个战术上却有很大区别。试想，我方如果着急派出盖





努塞克特，对面的思路大致是换上盖努塞克特的天敌火系精灵对峙（对着盖努塞克特留场的PM不多），而火系攻击又大多以特攻为主（当然也有达摩狒狒这类），我方即使对上来的火系精灵打出一发单纯光线，再换下场时，一是可能被先读，对手放一个替身，这样一来威吓就起不到作用了；二是即使威吓成功了，对手并不是物攻向的进攻，这样我们又吃亏了。所以盖努塞克特相对来说并不适合这个战术，况且盖努塞克特本身的能力就非常强大，放单纯光线实在是大材小用。至此，除了适合的音速鼬，我们还需要把目光转向塔本奈，塔本奈虽然速度不快，但是其特性再生力是非常好用的，很适合单纯光线的游击战术。最后，我们总结出音速鼬和塔本奈两只比较适合单纯光线+威吓战术的精灵。（这里补充一点：音速鼬有特点的腹鼓+神速组合与单纯光线不能共存。）

虽然这个Combo效果比较诱人，但还是有一定风险的。举个例子，我方如果对着毒疗的蘑菇斗士使用单纯光线，而对面一发剑舞。即使我们消去了毒疗的特性，但是却要承受4倍物攻的伤害，实在是得不偿失（后文战报就有这样的情况OTZ）。所以在使用的时候还要注意时机和场合。下面是威吓+单纯光线的战报：

塔本奈（M）@光之黏土
特性：再生力
努力：252 HP/84 物防/172 特防（满HP平分两防，放弃速度）
大胆（+物防，-特防）
—单纯光线 —治愈之铃 —反射盾 —光之壁



音速鼬（M）@专爱围巾
特性：早足
努力：252 HP/4 特防/252 速度
开朗 Nature（+速度，-特攻）
—单纯光线 —戏法 —电磁波 —愤怒门牙（完全放弃攻击的辅助型）



第一段战报

先来一段非常短的战报，重点在前面几回合。

口袋玩家与训练师的战斗开始了

我方队伍：塔本奈/音速鼬/惊目翁/霸王鳄鱼/风速狗/布伦水母

对方队伍：重钢蟹/猛犸猪/铁盘坚果/电鬼（冲洗）/毒刺水母/蝠蝎

口袋玩家放出了塔本奈

训练师放出了重钢蟹

回合1
对手的重钢蟹使用了追击
塔本奈失去了47 HP（11%的HP）
塔本奈使用了反射盾
提高了口袋玩家队伍的物防
在读对方一招无法秒杀塔本奈的基础上先放反射盾。



回合2
对手的重钢蟹使用了臂锤
非常有效
塔本奈失去了116HP！（28%的HP）
对手的重钢蟹的速度下降
塔本奈使用了单纯光线
对手的重钢蟹的特性变成了单纯!
单纯光线亮相!
回合3
口袋玩家收回了塔本奈
放出了惊目翁
惊目翁威吓了对手的重钢蟹
对手的重钢蟹的攻击迅速下降
对手的重钢蟹使用了臂锤

惊目翁失去了44HP！（14%的HP）
对手的重钢蟹的速度迅速下降
-2级物攻；-3级速度！



回合4

惊目翁使用了蜻蜓回转
对手的重钢蟹失去了19%的HP
口袋玩家收回了惊目翁
放出了霸王鳄鱼
霸王鳄鱼威吓了对手的重钢蟹
对手的重钢蟹的攻击迅速下降
对手的重钢蟹使用了秘密岩石
锋利的岩石悬浮在口袋玩家队伍的空中
对手的重钢蟹的剩饭使它回复了少量HP
-4级物攻，-3级速度！

回合5

训练师收回了重钢蟹
训练师放出了电鬼（冲洗）
霸王鳄鱼使用了替身
霸王鳄鱼制造了一个替身
霸王鳄鱼的剩饭使它回复了少量HP

回合6

霸王鳄鱼使用了咬碎
对手的电鬼（冲洗）失去了45%的HP
对手的电鬼（冲洗）使用了水压
非常有效
霸王鳄鱼的替身消失了
霸王鳄鱼的剩饭使它回复了少量HP
对手的电鬼（冲洗）的剩饭使它回复了少量HP

回合7

霸王鳄鱼使用了咬碎
对手的电鬼（冲洗）失去了45%的HP
对手的电鬼（冲洗）使用了水压
非常有效
霸王鳄鱼失去了289HP！（87%的HP）
霸王鳄鱼倒下了
对手的电鬼（冲洗）的剩饭使它回复了少量HP
口袋玩家放出了惊目翁
锋利的岩石扎进了惊目翁的身体
惊目翁威吓了对手的电鬼（冲洗）
对手的电鬼（冲洗）的攻击下降

回合8

惊目翁使用了蜻蜓回转
对手的电鬼（冲洗）失去了22%的HP
电鬼（冲洗）倒下了
口袋玩家收回了惊目翁
放出了塔本奈
锋利的岩石扎进了塔本奈的身体
口袋玩家队伍的反射盾消失了
训练师放出了铁盘坚果！（铁盘坚果）

结束

总结：这场战斗很短，但是基本能看出来单纯光线在削弱对方能力方面的确不错，不过仅仅是削弱也是不够的，也需要配合其他的手段来进攻。

第二段战报

口袋玩家与训练师的战斗开始了

我方队伍：惊目翁/音速鼬/塔本奈/霸王鳄鱼/风速狗/布伦水母

对方队伍：巨甲龙/蘑菇斗士/炎钢兽/蝠蝎/呆呆王/卢卡里奥

口袋玩家放出了音速鼬
训练师放出了巨甲龙
对手的巨甲龙的扬沙特性掀起了沙暴

回合1

音速鼬使用了电磁波
对手的巨甲龙麻痹了，可能无法行动
对手的巨甲龙麻痹了，无法行动
沙尘暴继续刮着
音速鼬被沙尘暴击中
首发在我专爱围巾下，果然还是电磁波比较好

回合2

口袋玩家收回了音速鼬
放出了霸王鳄鱼
霸王鳄鱼威吓了对手的巨甲龙
对手的巨甲龙的攻击下降
对手的巨甲龙使用了蛮力
非常有效
霸王鳄鱼失去了270HP！（81%的HP）
对手的巨甲龙的攻击下降、防御下降
沙尘暴继续刮着
霸王鳄鱼的剩饭使它回复了少量HP
应该想到对面要用蛮力的，掩面……



回合3

训练师收回了巨甲龙
放出了蘑菇斗士
霸王鳄鱼使用了地震
不是很有效
对手的蘑菇斗士失去了38%的HP
沙尘暴继续刮着
对手的蘑菇斗士被沙尘暴击中
霸王鳄鱼的剩饭使它回复了少量HP
对手的蘑菇斗士的剧毒珠发动了
蘑菇斗士中了剧毒

回合4

霸王鳄鱼使用了替身
霸王鳄鱼制造了一个替身
对手的蘑菇斗士使用了蘑菇孢子
霸王鳄鱼的替身阻挡了蘑菇孢子
沙尘暴继续刮着
对手的蘑菇斗士被沙尘暴击中
霸王鳄鱼的剩饭使它回复了少量HP
对手的蘑菇斗士的毒疗特性使它恢复了HP



其实我没有克制蘑菇斗士的技能，而对方一招就可以灭我，可对方还是习惯性地点了蘑菇孢子。

回合5

霸王鳄鱼使用了咬碎
不是很有效
对手的蘑菇斗士失去了28%的HP
对手的蘑菇斗士使用了种子爆弹
非常有效
霸王鳄鱼的替身消失了
沙尘暴继续刮着
对手的蘑菇斗士被沙尘暴击中
霸王鳄鱼的剩饭使它回复了少量HP
对手的蘑菇斗士的毒疗特性使它恢复了HP

回合6

霸王鳄鱼使用了岩石飞刃
不是很有效
对手的蘑菇斗士失去了23%的HP
对手的蘑菇斗士使用了种子爆弹
非常有效
霸王鳄鱼失去了59HP！（17%的HP）
霸王鳄鱼倒下了
沙尘暴继续刮着
对手的蘑菇斗士被沙尘暴击中
对手的蘑菇斗士的毒疗特性使它恢复了HP
口袋玩家放出了惊目翁
惊目翁威吓了对手的蘑菇斗士
对手的蘑菇斗士的攻击下降
霸王鳄鱼的打击面啊……

回合7

惊目翁使用了蜻蜓回转
对手的蘑菇斗士失去了21%的HP
对手的蘑菇斗士倒下了

口袋玩家收回了惊目翁
口袋玩家放出了音速鼬
沙尘暴继续刮着
音速鼬被沙尘暴击中
训练师放出了巨甲龙

回合8

音速鼬使用了单纯光线
对手的巨甲龙的特性变成了单纯!
对手的巨甲龙使用了龙舞
攻击、速度迅速提升
沙尘暴继续刮着
音速鼬被沙尘暴击中

本来以为对方又是使用蛮力，可以骗到-2物攻的效果，结果使用的是龙舞……这是要死人啊（QWQ）。

回合9

口袋玩家收回了音速鼬
放出了惊目翁
惊目翁威吓了对手的巨甲龙
对手的巨甲龙的攻击迅速下降
对手的巨甲龙使用了岩石飞刃
非常有效
会心一击
惊目翁失去了312HP！（86%的HP）
惊目翁倒下了
沙尘暴继续刮着
口袋玩家放出了风速狗
风速狗威吓了对手的巨甲龙
对手的巨甲龙的攻击迅速下降

赶紧威吓把+2的物攻降下去！虽然代价很惨重。

回合10

口袋玩家收回了风速狗
口袋玩家放出了塔本奈
对手的巨甲龙使用了岩石飞刃
塔本奈失去了81HP！（19%的HP）
沙尘暴继续刮着
塔本奈被沙尘暴击中

回合11

口袋玩家收回了塔本奈
口袋玩家放出了风速狗
风速狗威吓了对手的巨甲龙
巨甲龙的攻击迅速下降
对手的巨甲龙使用了蛮力
风速狗失去了60HP！（18%的HP）
对手的巨甲龙的攻击、防御迅速下降
沙尘暴继续刮着
风速狗被沙尘暴击中
风速狗的剩饭使它回复了少量HP

回合12

口袋玩家收回了风速狗
放出了塔本奈
对手的巨甲龙使用了岩石飞刃
攻击没有命中
沙尘暴继续刮着
塔本奈被沙尘暴击中

对面好像还没意识到单纯光线这么个东西，物攻已经-6了（虽然我都挂了两只）。



回合13

口袋玩家收回了塔本奈
放出了风速狗
风速狗威吓了对手的巨甲龙
训练师收回了巨甲龙
训练师放出了卢卡里奥
沙尘暴继续刮着
风速狗被沙尘暴击中
风速狗的剩饭使它回复了少量HP

结束

总结一下，虽然这场单纯光线成功放出去了，但是对面龙舞着实够厉害。我本身这个队伍虽然比较注重联防（霸王鳄鱼/风速狗/布伦水母三联防），但缺乏后续的

控场手段（没有强而有效的进攻），游击车轮战也没有打好，大家也大致能看出毛病在哪，那么就引以为戒吧（摊手）。

前面我们讲到了第一种利用单纯光线的单打战术，综合来看还是比较娱乐向的（其实操作的好的话也蛮有趣的）。下面第二种战术的使用难度则更大，走的也基本是娱乐路线。大家稍作参考即可。

在单打中，我方想利用单纯光线得自己的特性变成单纯，从而获得能力提升翻倍的机会，然而能够做到这种情况的只有利用神级特性——魔镜，将单纯光线的作用效果反弹回来。这种方法看似很简单，其实非常难把握：首先，不是每个人的队伍里都有特性是魔镜的精灵，这使得战术的局限性很大；其次，不能确保在我方单纯光线的那一回合对手的魔镜精灵留场，如果对面选择换人，则可能把单纯特性给了对手，所以我方不一定能顺利得到单纯特性；最后一点，也是最重要的，辛苦的付出与收获不成正比，能够学到单纯光线的精灵不是能力太差就是弱点太多、留场能力不足以控场，即便千辛万苦得到单纯特性，也无法真正施展拳脚，能拿出手的只有图图犬和优雅猫两只掌握单纯光线的精灵，而前者可以依靠单纯光线+破壳+接力来造福队友，但成功几率微乎其微，鸭梨山大，后者比较隐蔽，能够通过单纯光线+冥想+接力同样来造福队友，但是也仅限娱乐，实战中很难得手——战斗中大致是左下表的样子（不过真的很难遇到）。

回合11
训练师放出了天然鸟
音速鼬使用了单纯光线
音速鼬的单纯光线被魔镜弹回
音速鼬的特性变成了单纯



接下来我们要讨论的第三种战术是有钻空子嫌疑的，而且第三种思路正是针对对战中的一只热门PM而生，这只便是藤王蛇。说到藤王蛇，大家首先想到的一定是性格乖僻+绿叶风暴这组无脑技能组合。尽管藤王蛇实力非凡，但还没有上升到无人能挡的地步，像炎钢兽、烈火蛾这些PM基本就可以挡下藤王蛇绿叶风暴+觉醒火的组合，而今天我们不讲如何联防它的进攻，而是讲单纯光线对它的奇效。

在藤王蛇出场的时候，第一发绿叶风暴并没有太大杀伤力，我们要做的，是换出会单纯光线的PM来改变藤王蛇的特性——把绿叶风暴+2级特攻的效果立刻扭转为-4级特攻的效果，这对于藤王蛇来说无疑是非常致命的，对于希望用藤王蛇绿叶风暴推队的玩家来说，也只有把藤王蛇默默换下的份了。如果对手坚持不换，那么不出两回合藤王蛇就自费武功，我方的不利局势瞬间扭转。

同样的战术也能用于其他减益效果的技能，如比克提尼的胜利之源（速度、物防、特防下降），豪火猴的肉搏等，当然使用起来难度并不小，没有用在藤王蛇身上简单直观。而关于单纯光线的单打价值，先说到这。下面我们来谈谈单纯光线在双打、多元对战之间的作用。



非单打中的单纯光线

非单打，即包括双打、轮转等的对战形式。比起单打来说，这些对战形式的最大优势在于队友能够互相之间使用技能，这也就催生了治愈波动这种队友间的回血技能。再好不过的是，单纯光线也是这样一个技能，挣脱了单打中的各种束缚，在多元对战中，单纯光线才真正发挥得出强大的作用。

我们首先整理一下思路，单纯光线主要用来强化能力等级，强化等级的目的有二：一是接力、二是自己控场。我们先来讨论第一种情况：接力。

在多元对战中，我们真正可以做到想使谁特性变成单纯就使谁特性变成单纯，如此自由的选择很快能使我们注意到一些配合起来非常厉害的Combo。但是在列举它们之前，我们要有这样一个清楚的标准：如果PM的原特性好于单纯、或者是改变特性后并没有得到益处，那我们就不必选择。比如说加速特性的音速蝉，如果音速蝉的特性变成了单纯，那么对于接力来说效果可能并不好；反之，原特性不影响战术实施，那么我们就可以放心去改变PM的特性，使其接力的效率更好更高。再比如说恶作剧之心特性的萤火虫可以靠“萤火+接力棒”来造福队友，而改变成单纯特性以后，虽然一次萤火可以得到“特攻+6”的剧烈上升，但是失去了先手接力的优势，在把能力接出去以前就可能被对手灭掉，所以在这方面我们应该多多考虑。

①点穴+接力

当场上同时存在点穴+接力棒和会单纯光线的精灵时，我方的实力将会非常可怕。点穴的作用效果是随机将一项能力提升2级，加上单纯特性的加成后，将会变成某一项能力会提升4级，试想，如果抽中了回避率提升4级，那么对手基本得举手投降了。为了保证战术的最好实施，我们先分析能够学会点穴+接力棒的两只精灵。

嘟嘟利和瑜珈战士是少有的能掌握两种技能的精灵，其中嘟嘟利比较脆弱，但物攻和速度都非常不错；瑜珈战士能力比较综合，不过为了配合接力只能放弃瑜伽之力（攻击力翻倍）这个好特性了。这样来看，我们可以找出适合与它们一同作战的精灵。

塔本奈配合瑜珈战士的情况可能不错，因为两者都会光之壁、反射盾这种能减小我方所受伤害的技能。首回合同时放出双墙、下回合瑜珈战士可以替身继续增大接力成功率，也可以干脆保护，而速度较慢的塔本奈再向瑜珈战士使用单纯光线。这样两回合内，我方有双墙庇护，又使瑜珈战士得到了单纯+点穴+接力的Combo，接下来做的就是随便接力给队友，一举推队。

嘟嘟利的战术可能更难实施，因为嘟嘟利本身并不会光之壁、反射盾，而它比谁都更需要减小伤害的保护，所以为了分担塔本奈的压力，我们在首发可以换成另外一只会双墙的精灵配合塔本奈，之后再换上嘟嘟利走瑜珈战士的路线。不过嘟嘟利接力的意图可能太过明显，有时候也需要一些攻击技能来应对挑拨等。

②破壳+接力

作为另一大神级强化技能，破壳的效果在单纯特性的辅助后可以达到两攻+4、速度+4的效果，负面效果可以靠白色香草来弥补，总之只要有机会接出去，对于任

何的PM来说都是如虎添翼。破壳+接力不需点穴那样复杂，只要带着气息腰带防止对手秒杀就能成功（有时候也要小心对手的吹吼、黑雾等等）。总之一旦成功，我方基本就是胜券在握。



③蝶舞+接力

与破壳战术相同，这里这里不再赘述。

说完了接力的情况，我们最后再来看直接战斗的情况。

①霸空祖鸟+单纯光线

霸空祖鸟的懦弱特性使得它无法持续作战，当HP低于一半时基本上就无用武之地了。我们在双打中大可以去改变这个负面特性，把其变成单纯。不过霸空祖鸟本身只有磨爪这种强化能力技能，两防又很脆弱，并不适合留场强化，所以这个搭配的效果也许并不好。

②雷吉基加斯+单纯光线

雷吉基加斯也是少数有着负面特性的PM。与霸空祖鸟十分相似的是，他们能力都很高，但是作为平衡却都缺少强化技能，无法利用单纯特性。不过一旦我们有机会消除掉它的负面特性，还是很有作用的。

充电光线的效果是70%几率令自身特攻升1级，而这个效果叠加上单纯光线后将会变成+2级特攻，这个提升效率是很让人满意的，而能学会充电光线的PM数不胜数，在双打中不容易暴露自己的战术，所



以说这个Combo是很隐蔽而且成功几率较大的。需要注意的是，天之恩惠特性的PM能使充电光线的70%几率翻倍成140%，也就是必提升特攻，但是天之恩惠特性与单纯特性不共存，所以无法做到100%提升2级特攻。



值得一提的是，除了充电光线，像氮气加速这种能+1级速度的技能也可以和单纯光线搭配，尤其是对那些特别需要速度的PM来说效果可能会更加明显（如火山骆驼、炎武猪等），+2级速度的特效一旦成功，这些PM的实力就可以最大程度地发挥出来。

然而需要注意的是，单纯特性并不能改变懒猴王的偷懒特性，这点比较遗憾。

至此，单纯光线的大部分内容就已经结束了。这里讲到的战术，相信大家也会有所领略，这种以巧取胜的对战方法，其实是非常有价值和挖掘潜力的。最后希望大家也能在对战中体验到更多的乐趣，发现更多的新意！

海盗之王6

文/新房客　图/宇宙世G

14.野狼船长

在经历了一番磨难之后，众船员终于再次会和，他们的目标只有一个——海贼的港湾。

正在众人愁眉不展时，西维德的荷叶蛙及时赶到，并打开了通往海贼的港湾的秘密通道。野狼船长的口袋妖怪们紧追不舍，终于激怒了兽使，几乎是单凭一人之力便将它们全数解决。

在这血红色布满眼帘的天空下，众人紧随荷叶蛙向海那边走着，几乎是绕过了一整个小山丘，一艘搁浅的海贼船映入了众人眼帘。

那是一艘古老的船，不但触礁搁浅，更是被毁灭得残破不堪。高昂起的船首已经歪斜，后半部被炸掉的船身还浸泡在水里，船底与船身的大部分已经长满了苔藓，原来挂着海贼旗的桅杆也已经不知道去了哪里。

“这艘船！”巴隆索忽然冲向了海



贼船的前方，望着那歪斜的船首，目光停留在了那像是大狼犬一般的装饰物上，“这是我梦里梦到的那艘船！没错，是野狼船长的船，这是海皇牙炸的，绝对没有错！”

“你还在说什么呀？”航海士不明所以地往周围走了走，细看着沙滩上的景象，“有脚印！”听到他这样说，众人纷纷将目光移了过去，他顺着脚印走到了船那边，见到了一尊石像……

“塔摩！”听到船那边传来了航海士的叫声，三人也纷纷冲了过去，只见映入众人眼帘的是已经变成了石像的塔摩，他一只手伸向前方，表情满是焦急。

“是了，肯定是的。”巴隆索激动地说，“是塔摩派荷叶蛙出来找我们，但他自己却被石化了。难怪我们回到船上的时候见不到他跟海皇牙的石像，原来是被抓到这里来了。”

“大家小心，别太靠近这里的水源！”船长叮嘱道，“那边的海滩完全看不到拖动的痕迹，敌人似乎是从海里过来的。”听到船长的命令，众人纷纷离开了海盗船边。

“荷叶！”荷叶蛙惊叫了一声，众人抬头一望，见到海贼船上现出了一个身影，半空中的乌云忽然多了起来，遮起了那血红色的天空，众人只觉得周围有一股冷风，并无其他动静，而船上那个影子却不见了。

“荷叶蛙！”船长喊了一声，但此刻的荷叶蛙已经变成了石像。

“大家都回来！”兽使拿精灵球收回了自己的口袋妖怪们，航海士见状也做出了同样的举动。

“啊！”刚刚把精灵球放回自己的腰间，便觉得自己像被什么东西打到了一样，兽使不禁喊出了声。

半空中的乌云逐渐散去，冰冷的圆月露了出来，海贼船在月光的照射下显得十分恐怖，船上那个影子也不知道去了哪里……忽然不知什么时候开始，圆月少了



一块。

“啪啪……”兽使的腰间传来了一股火花燃烧的声响，他低头一看发现腰间有两个精灵球的开关被击碎了，“耿鬼，忍者蝉！”

“大家小心保护自己的精灵球！”航海士刚刚喊完这一句自己腰间的精灵球也发出了咔咔的声音。

“这下完了……”船长捂起了自己的脸，“似乎比石化更可悲……雷丘，打雷！”一声令下，雷丘便跃向了半空，一束闪电向海贼船袭去，竟被一股神秘的力量阻挡住了。

船头上那个影子又出现了，这时半空中的月亮又少了一块。

“月亮！”巴隆索喊道，“是天狗食月呀！”

“小火猴，冲过去！”船长一声令下，小火猴便冲向了海贼船，二话不说便爬了上去，捡起船上废弃的木板当做武器冲向了那个影子。

夜色下的影子回过了头，一副恐怖地脸庞怒视着小火猴，它也不禁吓了一跳，疯狂挥舞起手中的木板来。

那影子是一只闪着光芒的木天狗。这木天狗背后的毛发呈金色，身上也散发着一股金色的光芒。巴隆索见状立刻露出了贪婪地神情：“我的，我的！”

那木天狗向小火猴挥出了手中的大叶子，小火猴挥起木板抵抗，两只口袋妖怪就这样扭打了起来。

“虽然不会火系的招式，但格斗技不赖。”船长点了点头。

“我现在除了大钢蛇以外，所有的精灵球都坏掉了。”航海士叹了一口气，坐在了地上，“不知道要怎么办。”

“你们没人关心月亮嘛！”巴隆索指着半空中已经被吃掉了一半的月亮说，



“月亮马上就要被吃光了呀！”

兽使深吸了一口气，沉寂了片刻，忽然吼道：“野狼船长，我们到了，你有本事就出来吧！”

周围并没有回应。

“一路把我们引到海贼的港湾，到了又不敢现身，你到底什么意思！”

“该来的总会来的。”船长见小火猴与木天狗还在纠缠着，就跟航海士一起坐在了地上。这时只有巴隆索还一个人望着天上的月亮。

“嗷嗷！”船上忽然传来了小火猴的叫声，船长一望竟发现它开始占上风了，“野狼船长的口袋妖怪也不是很厉害嘛，你要它也没用。”

巴隆索并没有回答她。

“什么嘛，喂，你不要一直看着月亮啦，很快就会被吃掉的。”

巴隆索的嘴角露出了一股诡异地笑容，“是呀，很快就会被吃掉的。”

“你在说什么呀……”

月亮几乎整个被覆盖住了，巴隆索转过了头，向众人勾了勾手指，“不是我没有本事，而是现在才能出来呀。”

“他的样子有古怪！”船长拉起航海士与兽使站到了一起，正如她所说，这个巴隆索的样子确实有些古怪，脸上阴沉沉地不说，眼睛也变成了红色。他怀里的喵喵似乎感觉到了不妥，立刻挣脱出来跑到了船长脚下。

“欢迎来到斯诺西海贼团的港口。”巴隆索举起手向周围一挥，原本破旧的海贼船竟恢复了原状，变成了一艘崭新的船，桅杆头上犬状标志的海贼旗正威风凛凛地飘着。

“被附体了！”船长说。航海士与兽使对望了一眼，二话不说便做出了应战的准备。

“终于找到我的怀表了。”被附身的巴隆索从口袋中掏出了那块所谓的护身符怀表，紧紧地握在了手里。

这时船长的脑海里忽然想到了在图书馆翻阅到的资料，最后那页有虫蛀的地方似乎写着什么被选中的人、清晨、怀表之类的东西。莫非跟现在这状况有关联？

“捕捉了我的海皇牙的人就是你们吗？”野狼船长问道。

众人没回答。

“到我的船上一坐如何，我们谈一笔生意。”说话间众人已经被控制着飞了起来，不一会儿便出现在了海贼船上，小火猴见状抛开了手中的木板，跑回了船长身边。这里的景象不禁让三人一惊，想不到西维德、梵林与末入蛾的石像都在这里，而海皇牙的石像就在船那边的海中。

“你想怎样？”船长问道。

“我只是想取回我的海皇牙，并教训一下你们这帮混蛋。你们不但捉走了它，还打伤了我的手下。”

“你还打伤了我的同伴。”

“你的同伴，哈哈，我只是给他们一点惩罚。”

“要惩罚就惩罚你自己吧！”兽使指向了野狼船长，“你不但将口袋妖怪们长期禁锢在地牢里，还将它们当作工具般使用，真正要受惩罚的人是你才对！”

“多说无益，不做点样子出来，你们是不会明白的！”野狼船长又是单手一挥，海中涌起了巨浪，一堆白骨纷纷拼凑在一起，形成了一个海龟的形状，紧接着那白骨变成了一只坚甲龟，这坚甲龟与其他的口袋妖怪们一样，全身闪耀着光芒，身上的颜色比一般的同类更要深一些。

“我不管你是从哪里搞到了这么多珍贵的口袋妖怪，但我的海皇牙并不是闪光的，它也不会跟你同流合污，雷丘，给它点教训！”船长指向了坚甲龟，雷丘竖起了尾巴，一束闪电袭过，半空中出现了另

外一束深绿色的光，将闪电完整地阻挡了下来，但见茫茫的夜空中浮着一堆白骨，白骨头的形状好像……

“是三颜龙！”兽使抛出了精灵球，“海刺龙，攻击它！”海刺龙一头扎进海中不见了踪影，忽然海水中射出了一束急冻光线，正中半空中的白骨，那白骨逐渐显露出了模样——一只绿色的三颜龙出现在了半空，刚刚被急冻光线打中的是它的一个头，这会儿那个头已经结冰了。海刺龙从海中探出了头，又发射出一束急冻光线。三颜龙一挥手，那个头竟破冰而出向着海中发射出一束破坏死光，海刺龙见状慌忙躲闪，哪知坚甲龟竟拦住了它的去路，单手一挥竟将海刺龙打出了好远。

“哈哈哈，你们的口袋妖怪根本不是对手。”野狼船长狂笑了一阵，他的木天狗、坚甲龟与三颜龙纷纷向众人露出了凶恶的神情。

“好吧，海陆空都占齐了。”许久没说话的航海士抛出了惟一一个没有损坏的精灵球，“大钢蛇，那木天狗就交给我们了！

“那三颜龙交给我。”船长指着三颜龙命令道，“打雷！”

“海刺龙，以坚甲龟的速度是追不上你的，跟雷丘一起对付三颜龙！”兽使将右手举向半空，吸收了一些气力之后向地面一拍，“召唤之术！”然后光芒闪现过后，竟没有任何口袋妖怪出来。

“这里是没有口袋妖怪供你指挥的。”野狼船长说完便冲了过来，一拳击向了兽使，将他击到了船边，“打伤了我那三只口袋妖怪的是你吧，不过它们也真够笨的。”

“小火猴，个大钢蛇一起对付木天狗！”船长喊了一声，小火猴正愁没办法帮忙，这一听船长指挥立刻又抓起一块木板向着木天狗冲了过去。

“那大钢蛇也是我的手下。”野狼船长说着冲向了航海士，航海士抽出了腰间的匕首向它刺去，哪知野狼船长灵活的



很，他翻身躲过了航海士的攻击，向他背后挥出了一拳，将他打到了兽使的身边。

“然后是你！”野狼船长冲向了船长，这时喵喵忽然挡在了船上面前，向着野狼船长挥出了暗影爪，野狼船长似乎有些惧怕这幽灵系的招式，立刻收回了拳头蹿回了自己原来的位置。喵喵怒目而视野狼船长，二话不说便向它冲了过去，野狼船长哪里会被它击败，一把抓起喵喵的脖子将它抛向了海里。

“喵喵！”众人喊道。

海刺龙见状高速地闪过坚甲龟，将喵喵救了起来，三颜龙立刻向着海中发射出破坏死光，海刺龙拖着喵喵四处躲闪，众人不禁为它们捏了一把汗。

船上的木天狗也没闲着，它和小火猴继续比拼着格斗技，虽然没有小火猴灵巧，但毕竟它还是会很多其他招式，只见它向后翻了个跟头，跃到了较高的地方，手中两片叶子一合，一束掺杂着叶绿的飓风便从手中发出，直袭向小火猴，小火猴被这风暴击中，被打的节节败退，多亏大钢蛇接住了它，才免于被打落到海里。

“雷丘，快点救喵喵和海刺龙！”听着船长的命令，雷丘立刻向三颜龙攻击，几束闪电下来，三颜龙被迫停止了对海刺龙的攻击，但却冲向了雷丘，将它抓了起来，抛向了木天狗那边，木天狗见状又发射出一股风暴，正打在雷丘的身上。

“雷丘！”船长跑过去，接住了掉下来的雷丘，想不到它已经双眼犯晕，假死过去了。

“你们别白费力气了，一起上吧。”野狼船长哈哈地笑了一声跳到了三颜龙的背后飞到了半空。

“现在的情况对我们很不利。”一向冷静的航海士也不禁有些焦急起来，“现在只剩下大钢蛇、小火猴、海刺龙与喵喵了。”

“那又如何！”兽使喊道，“利用



口袋妖怪的人根本就不能饶恕，海刺龙把喵喵带上来！”海刺龙听令游到了船边，喵喵拍了拍海刺龙的小脑袋，将一个闪光的小物品交给了它之后便顺着船身爬了上来。

由于一直在躲避三颜龙的追击，海刺龙此刻呼吸也有些不均匀了，它默默地潜入了海里，暂且隐蔽了起来。

“电鳗王！”兽使放出了刚收服不久的电鳗王，这口袋妖怪有些奇怪，刚从精灵球里出来便二话不说扎入了海里。

“跑了吧……”船长说道。

“估计是……”航海士也感叹道，“毕竟不是跟咱们一起太久的伙伴。”

“不会的！”兽使握着拳头望向了二人，“是它要对束缚自己太久的野狼船长撒撒气了！”

“哦……”船长哦了一声，不禁想起了关于兽使这个同伴的一些小经历。虽然和这个船员一起相处了好久，但他的本名却没人知道，只知他幼年时曾被迫离开了自己的故乡，在野外和口袋妖怪么一起生活了好久，几乎忘了自己名字的兽使拥有和动物一样敏锐的感官，对人类有很深的厌恶情绪，但面对口袋妖怪时则完全相反，他总是会展现出无条件的信任与关怀。平时即使是面对船上的同伴也不愿意透露过多的感情，如果没有必要，只会和船长与航海士两个人说话。

从同伴们一个个遇袭开始，一向冷静的他也变得情绪起伏了，此刻更是因为跟野狼船长碰面，而提到了一些什么把口袋妖怪当作工具一样使用的奇怪话语，想必在分开的这几个小时里，他一定是知道了一些野狼船长的什么事情。

“那我们就一起向他撒撒气吧！”船长向兽使露出了一股信任的微笑，“一起去把它们解救出来！”

“虽然一向不喜欢用咒术，但是……”航海士正欲说完，船长拦住了他，“你还是不要用咒术了，对你自身伤害太大了。就由我们和口袋妖怪们一起把野狼船长打败吧！”

“哈哈哈……”半空中传来了野狼船长的笑声，“你们在演什么戏？木天狗，影子球！”

“我一向喜欢看戏而不喜欢做戏，小火猴，木天狗就交给你了，用你最擅长的格斗技攻击它！”小火猴冲向了木天狗，哪知一个不留神被水中坚甲龟发射出的水枪拦住了去路，木天狗见状立刻向它挥出了手中的大叶子，一巴掌便将它打入了水中。

“小火猴！”船长见状不由分说便跳入了水中游向了小火猴。

“船长！”二人惊道。

坚甲龟见船长与小火猴掉进了水里，立刻游了过来，两个手掌一挥，半空中一束光芒闪现，崩碎的岩石一股脑砸落了下来。

“小心啊！”航海士正欲冲过去，却被兽使拉了下来。

“船长跟小火猴！”

“有它在！”兽使坚定地说，果然如他说的，那些岩石在砸入海中的一刹那一股脑都被吸入了另外一个地方，只见水中飞出了两个大手掌一并击向了坚甲龟，紧接着它被抛向了半空，一束强大的电流从水中射出，击中了坚甲龟，那大爪子又抓起它，将它抛向了船上。由于体重过重，坚甲龟在落在甲板上的瞬间将甲板砸出了一个大窟窿。

这时兽使向航海士点了点头，航海士也同样点了点头回应他，二人望向了水中渐渐潜入的电鳗王……

“船长，你可以上来了。”航海士喊了一声。

哪知水中没有动静，兽使见状慌忙跑



木天狗对着它拳打脚踢起来，木天狗被打的毫无还手之力，最后被那身影抓着两只手抛向了半空，紧接着被一束强大的火焰包围，待落下来的时候也跟坚甲龟一样将甲板砸出了一个大洞。

“豪——火——猴！”船长与白色的身影转过身向二人露出了得意的神情。

“什么，小火猴居然两层段进化成了豪火猴？！”空中的野狼船长惊叹道，“怎么会这样？”

“这就是友情的力量，船长奋不顾身地去救遇难的小火猴，感动了它，它自然也会为了保护船长而进化。”兽使说道，“你难道还不明白吗，野狼船长。”

“笑话。”野狼船

到了船边望着水中的景象，这时水里爆出了一股红色的光芒，海水像是遭受了什么强大力量的攻击一样，冒起了白烟，这感觉像极了当初爆风鼠对着半空放火焰漩涡的景象。

海水中涌起了一个大浪头，紧接着形成了一个火红色的大漩涡，漩涡中央一个白色的身影带着船长冲出，落在了甲板上。

“嘿嘿！”那个身影发出了一股得意地笑声，船长伸手将湿透的头发拨到脑后用手指向了木天狗，“这是你自找的。”那身影全身燃烧着火焰，纵身一跃冲向了

长哈哈大笑了一声，“你们的船长都要被我击败了。”

兽使见状似乎明白了什么，立刻冲向了船长身边，将手中的斧头递给了她，原来刚刚掉进海里的时候，船长头上的头巾被海水冲走了。

“海刺龙，电鳗王！”兽使收回了两个口袋妖怪，将精灵球抛向了航海士，“一定要打败野狼船长！”这句话刚说完，他便被石化了。

“兽使！”船长握着手中的斧头吼道，“兽使！”

“如今只有打败了野狼船长，才能解

救他们了。”航海士抛出了电鳗王的精灵球，“交给你了！”

“你们以为可以随意控制我的手下吗？”野狼船长说了一句，电鳗王与大钢蛇立刻奄奄一息地倒在了地上，紧接着化为了一股泡沫消失在了众人面前。

“大钢蛇，电鳗王！”航海士惊恐地喊道，“你们去了哪里？”

“当然是回去了属于它们的电之房，被禁锢的罪人们是永远不可能离开地下牢房的。”

“可恶，不可饶恕！”航海士握紧了手中的精灵球，生怕这海刺龙也会化为泡沫，他不能把它放出来，不能，不能让野狼船长把它抓回牢房！

“豪火猴，火焰放射！”船长压抑着怒火指向了三颜龙与野狼船长，“在这火焰中悔悟吧！”豪火猴的火焰放射发射出来，三颜龙发射出一股深绿色的光芒抵挡，说不清楚是什么龙系的招式，但这招式的威力十分强大，它完整地挡住了豪火猴的怒火。豪火猴见状三跳两跃地冲到了桅杆的顶端，扯下了斯诺西海贼团的海贼旗，挥舞着向三颜龙跃了过去。

“傻瓜，你不是小火猴了，再掉下去可没人救你！”船长焦急地说着冲到了船边，“别掉下来啊！”



豪火猴没有那么笨，它竟抓住了三颜龙的一只脚，紧接着用着旗子当成了武器奋力地击打着它背后的野狼船长。

虽然是紧急关头，但航海士见状竟不禁笑出了声，喵喵跑到了他身边，焦急地跳来跳去，不知道是要做什么。

“你做什么？”毕竟不是它的主人，对于它的一言一行航海士并非十分了解。

喵喵依旧跳来跳去地不知道是要做什么。此刻紧张地应该是半空中的豪火猴，航海士抬头望去发现三颜龙已经开始反击了，它那两个头纷纷咬住了豪火猴的肩膀，胳膊一痛，旗子掉进了海里，此刻

的豪火猴陷入了劣势。

“豪火猴，用火呀！”船长命令道。

豪火猴听令向三颜龙的脑袋发射出了火焰放射，这时的航海士一个不留神被喵喵挠到了手，突如其来的痛处让他不小心把精灵球给丢了，喵喵冲向了那个向船边滚去的精灵球，一把抓起它抛向了海里。

“喵喵，你干什么！”

精灵球被打开，海刺龙身上闪着蓝色的光芒出现在了海中，那光芒是来自它身上的一个鳞片，这时海刺龙的全身被这鳞片的光芒照射着，不足片刻全身已经发射出了一股湛蓝色的光芒，它的身体不断扩大，体型不断增长，海刺龙进化成刺龙王！

“这……”船长惊讶地说，“它是怎么进化的！”

“应该是刚刚兽使把它转交给我的时候，触碰了进化条件……”

“但那龙鳞，刚刚出来的时候怎么没见到？”船长正说着，耳边就传来了喵喵的掌声，海中的刺龙王向喵喵点了点头，喵喵更加欢快地鼓起了掌。

“哦……”船长呼了一口气，“估计是喵喵给它的。”

“这么说这只海刺龙，不，刺龙王并不是野狼船长禁锢起来的口袋妖怪。”航海士开心地说，“这样一来就有胜算了。”

“豪火猴，快点离开三颜龙，有刺龙王在下面接着你！”见船长的命令传来，豪火猴立刻松开了三颜龙的脚，两脚一踢它的肚子，让那两个头松开了嘴巴，自己便顺势向刺龙王降去。虽然是进化了，但举动依旧是和小火猴一样。

刺龙王接住了豪火猴，避免让它再一次落入水中，豪火猴的自尊心极强，在没有了危险的一刻立刻跃回了船上，哼了一声便闭目昂起了头。

“嘿嘿。”航海士笑了一声，指着三颜龙跟野狼船长说道，“现在你的胜算已经不大了，刺龙王攻击！”



“对付这种人，不用讲什么道理了，而且我们根本就是海盗，豪火猴一起攻击他！”豪火猴与刺龙王纷纷使出了最强大的招式攻击，龙之波动与火焰放射一并袭向三颜龙，打得三颜龙毫无招架能力，野狼船长见状立刻纵身跳入了海中，免掉了跟它一并受袭。

没了主人控制的三颜龙正不知如何是好，刺龙王便又追加了一击冷冻光线，这次的三颜龙整个被冰封了起来，掉入了海中。

“赢了！”船长跟航海士击了个掌。

海中的三颜龙也化为了白骨，最后变成了泡沫，而船长与航海士不约而同地望向了坚甲龟与木天狗，那两只口袋妖怪此刻也已不知所踪了。

15.海盗之王

野狼船长跳进了海里，三只口袋妖怪也都被击败了，船长与航海士终于松了一口气。谁知危机并未完全结束，海中的野狼船长现出了真身，昏迷的巴隆索被海刺龙拖到了船边，半空中出现了一个张牙舞爪的鬼影。

“你们打败的只是我的口袋妖怪而已，我野狼船长是永远不会被打败的！”说话间半空中出现了两只手，一左一右抓起了船长与航海士，“海皇牙是我的！”

“海皇牙是……我们的……同伴……”船长被抓的紧紧地就快不能呼吸了。

刺龙王与豪火猴见状立刻冲了过来欲救二人，哪知被半空中那鬼影一瞪，纷纷变成了石像。

“这下完了呢……”航海士自言自语道，“最后一个方法了。”

“不到最后，绝对不放弃……”

“封！”航海士喊了一声，一阵烟雾盖住了鬼影，然而咒术却对它并无效果。

“海皇牙！”船长喊了一声……



“海皇牙……海皇牙……”野狼船长说道，“海皇牙是我的！”

半空中忽然翻滚起了乌云，片刻间已经下起了倾盆大雨，海水中一股深蓝色光芒照射出来，照得整个夜空都透亮起来，这蓝光中又照出了一股红光，那红光形成了一个符号，是个很熟悉的符号呢……

天空中风起云涌，海水中跃出了一个庞大的身影，一束破坏死光发射出来，击向了半空中的鬼影，这强大的威力令野狼船长不禁惧怕起来，他的脑海里似乎浮现出了当年自己的船被击沉的场景……

斯诺西海贼团的船顶着狂风在大海中抢风斜驶。在那折断的桅杆上，有一张裂成碎片的帆还在飘着。突然间，挂帆的绳索断了，那残帆便像一条大鱼般消失在了夜的黑暗里，随着猛烈的撞击声传来的还有呼救声。天空中降下一道闪电，汹涌的大海中翻起了一个大浪头，海皇牙向海中发射出一束强大的破坏光线……一切被黑暗吞没，那悲惨的景象仿佛闪电一般一闪即过。

“怎么会这样，怎么会这样！”慌乱中的野狼船长放开了船长与航海士，二人见状立刻离开了海盗船，跳到了海皇牙的背后。

“海皇牙，你真的来啦！”船长抚摸着海皇牙的脑袋，海皇牙叫了一声回应船长。

“野狼船长，你还不懂吗？”航海士说道，“你一直都是把口袋妖怪们当作是你的仆从，按照你的思路去行事，你却从来没有体会过它们的感受。”

“为什么，为什么我追了一辈子都捉不到海皇牙，但偏偏这些口袋妖怪就向你们靠近！”

“因为你从来都只是利用它们，而我们确实用心与它们在交流！”船长说道，“你用咒术控制了那些口袋妖怪来做你巡逻的工具，你有体会过它们的感受吗？”

“还束缚了一大群口袋妖怪在你的地牢里，让它们永世不得翻身，就连你身边最亲近的六只口袋妖怪，你都不管它们的死活，它们被击败的时候你有体现过一次你的关心吗？”

“怎么会这样，怎么会这样……我是谁？我是谁啊？”半空中野狼船长的亡灵忽然变得很狰狞，它的思绪也变得很混乱，“是谁打扰了我的安眠，让我又再一次见到海皇牙那毁灭性的威力，是谁！”

“怎么回事？”船长与航海士对视了一眼。

“是谁？是我错了吗，是我一直把口袋妖怪当成工具来使用吗？”

“是，你根本没有体会过它们的心情，因为你根本不把它们当同伴！”航海士说，“刚刚在你面前发生的事情难道你一点感触都没有吗？船长为了救小火猴奋不顾身地跳进海里，小火猴也为了救她而进化；兽使为了救船长而将附身符交给了她，自己变成了石头，所有这一切都是你从来没有体会到的！这就是我们一起旅行的目的，这就是同伴的意义，就是无论在什么时候，都会为对方着想，都不会为了各人的利益而伤害对方！”

“你胡说，我野狼船长哪里用你个毛头小子来教训我，我这就来教训你，我要什么同伴，只有强大的力量才是最实在的，我要海皇牙！”

“野狼船长，你冷静下！”船长说道，“你已经是个死人了！”听到船长这么说，航海士的脑门淌下了一滴冷汗。

“我是说。”船长咳嗽了一声，“你本应在海贼的港湾安眠，但或许你由于过度忧虑海皇牙所以才苏醒过来。不如我们做个交易吧，刚刚你不是一直说要跟我谈一笔生意吗？”

“什么？”

“海皇牙以后就是你很多我们共同的朋友，我们会带着它以及你的梦想一起旅行，一起去环游大海。”

“什么，你肯和我一起拥有海皇牙？”

“嗯。你放心地在海贼的港湾沉眠吧，海皇牙会带着你的梦想去航行每一处海域，以后海皇牙在哪里，你的梦想就在哪里。”

“可以吗？”

“当然，这就是我要和你谈的生意嘛！”

“交换条件呢？”

“条件就是把我的同伴们复原。”船长瞪着野狼船长的亡灵，眼中浮现出了一股锐利的神情。

“好吧，或者我也应该相信一下你们那些所谓的同伴。”亡灵流露出了舒缓的神情，“或者你们说得对，我不应该一直把它们束缚在那里。”

天空中的乌云散去了，月亮又完整地出现在了夜空，虽然还下着雨，但周围都渐渐明亮了起来。兽使等几个人的石像也渐渐恢复成了真人，包括末入蛾与荷叶蛙。



“啊，累死老子了！”梵林揉了揉自己的腰，“一个姿势站了这么久，累死了！”

“哈哈！”西维德抱起了荷叶蛙，“你没事真是太好了，还有末入蛾，你俩都健健康康的！”

“呼……”兽使摘掉了自己的面具，向船长与航海士露出了笑容。

塔摩也苏醒了过来，他从口袋中翻出了一个小药瓶，喂巴隆索喝了下去，喵喵见到大家都恢复了，只有自己的主人还昏迷着，不禁着急地叫了起来。

“哈哈，大家都没问题啦！”塔

摩笑道，“海皇牙也复原了！”

“我们都没有问题了！”

船长望着半空中野狼船长的亡灵，向他点了点头，亡灵也同样点了点头，消失在了夜色里，海贼船又变回了原来残破不堪的模样，从地下飞出了几只熟悉的口袋妖怪，它们和兽使、航海士挥了挥尾巴和爪后便飞向了高空，那群口袋妖怪中有大钢蛇、电鳗王、罐奶牛、双面鹿、布鲁皇……兽使见状，也露出了笑容。

“宝藏啊！”一片安静祥和忽然被巴隆索的声音打断，他冲向了破旧的海贼船里，不一会儿便传来了他欢快的叫声，“找到宝藏啦，野狼船长的宝藏被我找到啦，哈哈……”

“真是死性不改。”船长自言自语着抹了下嘴巴，将斧子丢在了地上，“咱们撤退吧！”

终于松了一口气，众人先后踏入了秘密通道向裴丽村的酒馆方向去了……

已经是清晨了，裴丽村逐渐亮了起来，巴隆索与船长扒着头往酒馆里看了一下，发现技能大师与失眠男子都坐在吧台旁打鼾，就连酒保也在，当然还有那只小猪怪。

“趁着天还没完全亮，我们打劫一下裴丽村吧！”

“只拿吃的就可以了吧？”

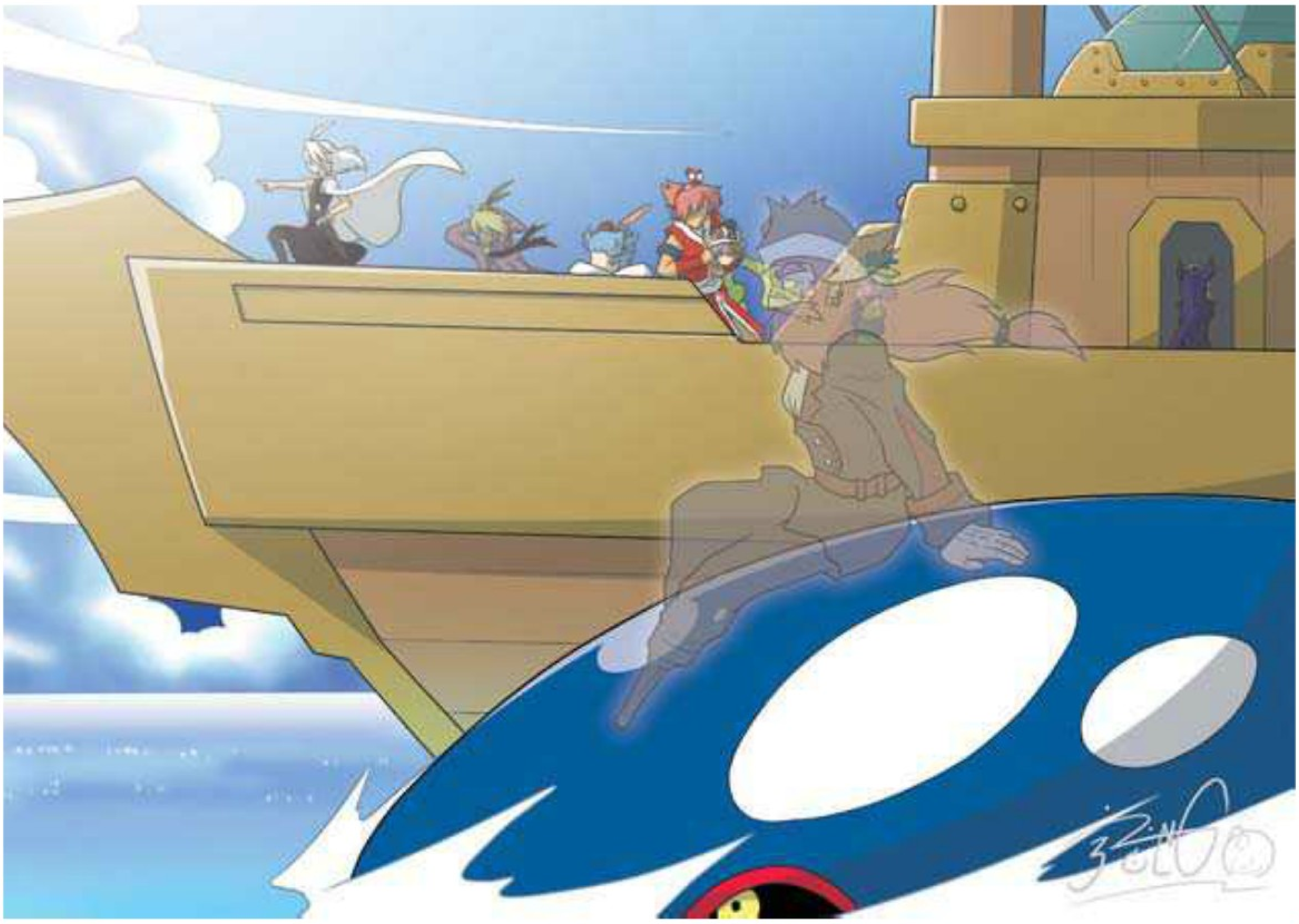
“虽然是海贼，却似乎从来做一件正经海贼应该做的事呢！”

“管他的，开心就好了！”

见到众人离开的背影，一直停在酒馆招牌上的御乌鸦撇了撇嘴，挥舞起双翼飞向了高空……

船依旧在航行着，是被称为罗亚尔海贼团的人们，有海皇牙的陪伴，以及野狼船长的梦想。

完





圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 6

前情提要：布林拉普一行乘坐猛犸猪大巴来到了雪崩山，却恰逢宵禁，不过也算顺利地在雪侏儒的客栈落脚，虽说小小地遭遇了些平民围攻一类的麻烦，但最终平安度过。但是在晚上，却有刺客来刺杀布林拉普王子……

20 狃拉杀手

“还是让他跑了……”追到窗口的福特玛尔略感惋惜，这时大家发现，布林拉普房间的窗子已经被割下圆圆的一个洞，看来是刺客所为，到底是什么精灵的爪子才能如此锋利？至于那个被砍下的木头首级，则是布林拉普主仆多年来防止刺客的障眼之物，这两个家伙的睡袋比他们本身都长出不少，在靠脚的一端有假的身躯和头颅伸在外面，他们自己则整个蒙头睡在睡袋里面，一旦有刺客来行刺，便会被蒙骗到对脚下的假躯壳下手，这时被惊醒的布林拉普主仆就可以立刻与刺客进行搏斗。

“又被破坏一个啊。”布林拉普依旧是没心没肺的模样，把木头首级捡起来，看看切口：“这爪子不是一般的锋利，我可怜的替身啊……”

“王子殿下您就别可怜这替身了，没有它您现在搞不好就去基拉帝纳神那报道去了。”福特玛尔非常无语。



而波加此时正在和阿嘉哄小玛娜菲，刚才玛娜菲的精神干扰对那个刺客竟然完全没有任何效果，他挺不开心的。正在这时，店主雅子带着几个雪侏儒晃荡过来了：“刚才好大的动静，打起来了？”

“嗯，没错。”布林拉普撇撇嘴，“不过不是我们之间，是和一个要行刺我的刺客。”说罢给雅子看看被砍掉的假首级。雅子大惊，赶紧赔礼道歉：“对不起王子殿下，实在是对不起，让你受惊了……”接着对跟班道：“把所有店员都叫到厅里集合，今天晚上轮流给王子殿下值班……”

“哎呀不用啦……”布林拉普还要推脱，雅子变了脸色：“王子殿下！虽然您下榻小店是小店无上的荣幸，但如果您在鄙店出了任何意外，把我们整个店里的雪侏儒们捆成捆也都赔偿不起，所以殿下您就别客气了，好吗？”

“呃，那好吧……”

说话时，已经有几个雪侏儒带着木板和锤子赶了过来，三下五除二封上窗子，但布林拉普显然是没有立刻想入睡，把被破坏的躯壳替身交给来值班的雪侏儒给去扔掉，待雪侏儒走后，竟然掏出一个精灵球！在其他精灵还好奇地看这个奇怪的圆球时，波加已经大惊失色：“别往前围观，这是人类捕猎精灵用的东西……”

“大惊小怪啊……”布林拉普说着按一下精灵球上的按钮，一道光闪过，地上多了一个完好无损的新的替身躯壳。这让所有精灵都大吃一惊，当然，除了波加奇怪精灵球为什么会飞出躯壳替身，其他精灵都奇怪为啥那个小球能装进这么大的东西。

“你怎么会有这个东西？”波加凑上前，没用太大的声音，尽量怕被其他精灵知道精灵球的真相。

布林拉普哈哈大笑：“波加你还真是见多识广呢。告诉你，这的确是精灵球。”然后大声对其他精灵说：“这个东西原本是人类用来捕捉精灵用的，使用它，无论多大体型的精灵都能装进去。”说着猛地对电飞鼠艾蒙使用了一个人类投掷精灵球的动作。艾蒙显然没见识过精灵球的厉害，倒是波加又吓得要扑上去阻拦。不过布林拉普做的只是一个假动作，晃了波加一下后笑道：“放心吧，这个精灵球是精灵球制作大师给改造过的。”

“啥？精灵球制作大师？”

“对啊。在城都大陆有个叫岩铁的老爷子，波加你应该听说过吧？”

“当然知道，你们还旅行到城都去了？”

“当然没有，被人类捉去可不是闹着玩的。我虽然没去城都，但那老爷子误打误撞来到过我们这的西大陆。”

“我们这个完全没有人类生活的地方……他也来过？”

“对啊，应该是找制作精灵球的材料吧。总之被一群地系的匪徒给拦截了，他手头的几个精灵都被干掉了。”

“然后你就去救制造精灵球来帮人类



捕捉精灵的那个人？”

“没错！但是我真心不知道他是制造精灵球的，知道的话我会跟那些匪徒一起把他干掉。”

“呃，其实人类收服精灵大都不是奴役的啦……而且现在精灵球早就通过工厂的流水线量产了，你把他干掉没有任何意义。”

“说的就是。我们俩赶走了地系的匪徒、救了岩铁老爷子。他看我们背着大包小袱一大堆、战斗前先要把包袱卸了才能参战，就答应帮我们改装几个精灵球，让我们方便携带物品。”

“好吧，我真小看你了，身为精灵竟然有岩铁大师亲手给你改装的精灵球。要知道，当年我去找他做精灵球，可是从新奥乘船远渡到城都然后还排了差不多一周的队才见到他……”波加有些羡慕布林拉普了。

“因为我救了他嘛。”布林拉普不无得意。

正聊着，那个出去帮扔被破坏替身的雪侏儒慢吞吞地回来了，看到地上又多了一个完好的替身躯壳，不禁大吃一惊，但也没多问，只是老老实实地去门口站着放哨去了。

“辛苦了小老弟！”布林拉普跟雪侏儒打了招呼后，问福特玛尔：“福特玛尔，那个刺客和你交手好几回合，你有没有注意到他到底是什么精灵没？”

“被黑布整个包裹身躯了，不过行动方式上看，应该是直立双足行走的精灵。”

“有多高？”

“和我差不多高、似乎比我略高出一些——对了，爪子非常大而且锋利。”

“跟福特玛尔差不多高、双足直立行走、爪子大而锋利……”

“而且玛娜菲的精神干扰无效，而我的火焰放射烧上后他有了非常夸张的反应！”阿嘉也说出了她留意观察到的一些特征，这下大家几乎同时想到了：“是狃拉！”

“可狃拉一族已经是雪峰顶城的警卫了，怎么还能干这种勾当？”布林拉普陷入了沉思。

“很明显你大哥是想害你了！已经确认真相了咱们快走吧……”电飞鼠艾蒙发表了自己的见解，发现福特玛尔在狠狠瞪着他，便闭嘴了。

“那些狃拉身手敏捷，要不我们也轮流给王子殿下值班吧。”波加提议，获得了除没表态的艾蒙以及布林拉普以外精灵的一致同意。

布林拉普说：“这怎么能行，你们都是我的贵宾啊……”

“别说客套话。”波加阻止他道，“你真有个三长两短我们找谁要钱去？”说罢又看看一边装傻的电飞鼠艾蒙：“喂，你干嘛不说话？王子殿下有意外的话，你的这次行动也会再次失败的。”

“呃，连诺克那胆小鬼都同意了，我

能不答应么？”说得虽然很违心但也好歹全票通过了，就这样，在布林拉普那房间里，除了有一个雪侏儒在为他站岗外，还有波加、艾蒙他们轮流守卫。而布林拉普那家伙倒也不客气，喊值班的帮他把替身重新装在睡袋上，钻进睡袋蒙上头，很快就起了鼾声。



换了两班都再没什么意外发生，凌晨3~4点是电飞鼠艾蒙的班，这个家伙睡眼惺忪地从被子里爬出来，打着哈欠替换下了阿嘉，而第三个来换班的雪侏儒，也已经来了。艾蒙实在是又困又无聊，便碰了碰那个雪侏儒：“喂，你叫什么名？”没想到雪侏儒嘘了一声，指了指睡得正香的福特玛尔和布林拉普，便继续安安静静地呆着去了，并没回答艾蒙的问题，艾蒙摇摇头叹口气，索性到窗子边靠墙站立起来——他太困了，这里刚才被刺客划个洞，虽然用木板堵上但多少也漏点风，艾蒙希望这一丝一毫的冷风能让自己尽快清醒过来，现在这状态太难受了。结果一靠上，他眼皮更沉了……

忽然一撮碎末落到了艾蒙的头上，让他一下精神过来，抬头看，窗户的木板上被戳了一个极小的洞，一个冒着寒光的指甲尖已经穿透木板，正在悄悄把洞扩大，声音极其细微，若非电飞鼠艾蒙这种大耳朵，都很难听到。很快，指甲尖抽回去了，接着一根芦苇管顺着小洞伸了进来，这时连那个屡次想打盹的雪侏儒也看见了，她想喊，电飞鼠艾蒙冲她皱眉摇摇头，她便把嘴闭上了。但见艾蒙拿出装水的薄皮袋子，轻轻挑起来后，悄无声息地滑翔到窗户上，脚抓住木板的边沿，倒挂着三下五除二把皮囊轻轻地套在了苇管上。接着就看到皮袋渐渐鼓了起来，稍停一下应该是外面的刺客在换气，接着又往里吹什么，皮袋子又继续鼓了起来，很快艾蒙发现皮袋子也快装不下了，这时外面的刺客再次停下吹气——应该又打算换气，就在这一瞬间，艾蒙猛地挤压起了皮袋，皮袋里被吹进来的气体顷刻间顺着苇管流了回去，外面一阵剧烈的咳嗽后便听到楼下一声闷响。

咳嗽声再度惊醒了福特玛尔和布林拉普，接着本就没睡实的波加一行也赶了过来，而这么一闹腾，雅子店主也再次赶来了。

艾蒙讲述了刚才的情况后大家都觉得后怕——很显然这次的刺客是打算往屋子里吹毒气来毒杀布林拉普王子的。擦擦冷汗，波加和艾蒙以及雅子决定去楼下看看，反正楼下是后院，出去也不违反宵禁的禁令。

打开后门来到后院，大家发现，一个狃拉摔倒在厚厚的积雪中，拨拉拨拉发现已经断气，不过身上没有任何外伤——毕竟地上有厚厚的积雪，从眼睛和嘴角鼻孔中翻出的紫黑色血来看，显然是中毒了。这次雅子索性派几个店员通宵守住尸体，以便第二天去报案，避免这之前作为重要物证的尸体被抢走。

回来后艾蒙就对布林拉普说：“我就说是你那个大哥要弄死你，这次确认是狃拉了，狃拉现在不是都编入警队、受王室指挥么？”然后看看又在瞪他的福特玛尔：“你瞪我，楼下把自己毒死那个也是狃拉，这个城市担任警察职务的狃拉！怎么？你们还打算明天见国王么？”

“艾蒙你忘了我们这次任务的目的了

么？”波加插嘴道，“我们不光是保护布林拉普王子，还要保护他到王宫去质问身为帝国皇帝的哥哥。”



“既然你以为我是为了蹭任务来的，我也跟你明挑了吧：最开始我们确实是为了蹭这次简单但难度很高的任务，但是现在，说实话，即使失败我也认了。因为我怕死！我同样怕我们这一路上结伴而来的每个精灵去白白送死！”说完看了眼还在瞪他的福特玛尔，“包括你这个就知道瞪眼的二五眼，没有我刚才及时发现，现在你都毒死了。呵呵，布林拉普王子由你这路货色当保镖还平安活到现在，也是奇迹了。”

“你！”福特玛尔真想抽出贝壳剑好好教训下这个居功自傲的家伙，但想想毕竟还是有救命之恩，也就气哼哼地“哼”了一声，不再看他，把头扭向别处。

布林拉普想了想，最终还是决定，明天一定要见自己的哥哥，不仅要见，而且要带上那个行刺未遂反被自己毒气毒杀的狃拉的尸体去见。

21 消失的尸体

一个晚上经历了两次行刺，大伙再也没了睡意，除了小玛娜菲，其他的索性都不睡了，打起了牌，好在之前也睡了些，不至于熬夜熬得太痛苦。当天色渐渐放亮，城内的大钟厚重地敲了六响后，意味着这座雪山顶上的王城的宵禁结束，新的一天开始了。放下牌，布林拉普一行来到了一楼大厅，昨晚被迫来到这里打地铺而眠的精灵们也都醒了过来，睡眼惺忪地骂着宵禁令并去排队洗漱，而布林拉普则嘱咐福特玛尔带上土龙诺克去把昨夜被自己毒气毒杀的狃拉尸体带过来。艾蒙立刻站了出来：“我们是救助队，任务是保护你，不是来帮你背死尸的！”

“你这家伙说话怎么这么难听？”布林拉普歪歪嘴，“这具死尸可是对质我哥哥的重要证物，对保护我很重要的啊。”

“那，为什么不让他们去？”艾蒙说着指指波加他们。

“艾蒙老弟。”布林拉普语重心长道，“你昨晚救了我和福特，我非常感谢，但你也要知道，他们的探险队名气有多大、保护起来有多专业……你说呢？而且背死尸的活也没要你亲自干……”

“艾蒙啊，你的好意我领了。”诺克摇摇尾巴，对艾蒙站出来为自己说话很开心，“但我要说的是，波加他们都很能打，你昨晚也立了大功一件，惟独我就像个打酱油的，所以，我也该对我们这个队伍做点什么了。”没等艾蒙同意或否决，他便转身冲福特玛尔点点头：“准备好了吗？我们走吧，给我后背加层垫子，你把死尸放我背上就行，我自己驮尸体。”

福特玛尔带着诺克来到旅店的后院，发现雪侏儒们还红着眼睛、一夜没睡在看守狃拉的尸体，便上前歉意道：“实在抱歉各位，我们几个来给你们惹这么大麻烦。这具尸体我们这就带走，你们几个赶快去休息吧……”说罢就要去搬狃拉的尸体，这时几个雪侏儒却拦了过来：“对不起，店主交代过，这尸体在警察到来之前谁也不能碰。”

“布林拉普王子殿下也不行？”福特

玛尔扫了他们一眼，便不顾他们的抗议弯腰去搬狃拉的尸体，一晚上的严寒，狃拉的尸体早被冻成了冰坨，因为中毒而鼻口中翻出的污血虽然也冻硬了，但本身也极难搬起来了。正这时一阵轻雪掠过福特玛尔的手臂，突然而至的寒气让福特玛尔一激灵，刚刚搬起的尸体又掉到了地上。回头一看，竟然是店主雅子！

“你敢袭击我？”福特玛尔猛地抽出了两把贝壳剑。

“哪敢？只是让福特玛尔大人在警察来之前给我们留下这具尸体做物证。”

“等警察来，然后追究谁杀害了他们的同族么？”福特玛尔冷笑。



“那我就不知道了，作为老百姓，店里发生这样的凶案，我能做的只有派手下去报警。”

“报警？”福特玛尔苦笑，“狃拉一族全部被编入警队，尸体不能落入他们手中，因为这具尸体将是接下来王子殿下质问皇兄的最大筹码。这个我们必须要带到王宫！”

“不行，让你们带走了，等警察来了我们没法交代，那些狃拉警察对你们来说是狗腿子，但对我们这些平民百姓，是直接可以管到我们的大爷，根本惹不起！”

“那你就惹得起王子殿下？”

“都惹不起，但请不要难为我们这些小老百姓好吗？”雅子说得虽然很客气，但态度非常坚决，而此时，昨晚被巡夜警察强制送来在客厅里打地铺的众精灵们被吵闹声惊醒后也都涌过来围上看热闹，这下福特玛尔想硬抢都没法下手了。

正在争吵，雅子忽然注意到那具冻僵的尸体动了一下，便立刻冲尸体下面吹出一股冷气，道：“人家都已经死了，下面要挖洞的那个，就别急着替人埋了。要埋等案子结了该入土为安时您再帮忙。而且我这后院也不是墓地，下面帮义务挖坟坑的，出来吧！”

尸体又像块木头那样动了几下后，尸体旁边钻出了土龙诺克，雪侏儒雅子迎了上去：“哎呀，这大冷天土冻得那么硬还下去给昨夜的死难者挖墓穴，这位小兄弟真是精神可嘉啊。”

这下诺克和福特玛尔都羞得抬不起头来了，正在想如何跟布林拉普交代，忽然围观的精灵里猛地出现一道光芒，闪电般覆盖在早已被冻僵在狃拉的尸体上，接着狃拉的尸体和那道光芒一起消失在围观的精灵群中。

这下轮到雅子和众雪侏儒们目瞪口呆了，正在这时，布林拉普分开围观的众精灵进来了：“怎么样了？就那么一具尸体怎么现在还没搬出来？”“一开始是雪侏儒们不让，可是现在……忽然不见了！”福特玛尔也不知道怎么解释？

布林拉普又看看诺克，诺克无奈地点点头：“是啊，刚才忽然一阵光，就没了，好奇怪的！”

“这死尸一晚上都老老实实躺在这，难道这大白天反倒还闹鬼了？”雅子也一肚子疑惑，特意去狃拉尸体消失的位置看看，下面的冻土因为被诺克挖松并且还从里面钻出来，的确有洞存在，但距离狃拉尸体还是有些距离，突然拖下去也是绝无可能的。

“天意啊。”布林拉普也很无奈，“没有就算了，我们走吧。”

“呃，真对不住，王子殿下。”福特

玛尔和诺克满怀歉意一路道歉跟着布林拉普离开了后院，其他同队的波加、艾蒙等早已收拾好等候多时，小玛娜菲也再度被打扮为天气娃娃以避免引起骚动，见布林拉普带两个家伙回来，便一同出发了，留下一堆雪侏儒们笨拙地围着尸体消失的地方满脑子问号地转来转去，以及围观的一众目瞪口呆的精灵们。

就在布林拉普他们离开没多久，警队队长、玛狃拉门罗已经带着众狃拉手下赶到了，不由分说地分开围观的精灵们，却只看到雪地中一个狃拉身体的印，不过在他头部旁边的雪中，倒也有些明显是血在空气中时间长了的黑色。

“雅子小姐，来报案的雪侏儒说你们店昨夜有一个狃拉来行刺布林拉普王子结果误把自己毒死了，尸体就在后院，可是现在，什么也没有啊？”门罗用巨大的爪子背轻敲下巴，问店主。



雅子回答：“千真万确！那狃拉的尸体在这躺一晚上了，可刚才忽然就没了！”

“忽然就没了？”

“是啊，被一道光盖住，然后消失了……”

“一道光？”门罗队长皱皱眉，居高临下地傲世着矮小的雅子，“在我们雪峰顶城，狃拉一族已全部被编入警队，狃拉来行刺王子这种话，你说出来最好注意点，你好好回忆回忆，会不会是其他精灵假冒的？”

“这……”雅子一下张口结舌，很显然他知道门罗队长话里有话，只好说：“昨天晚上天太黑，我们的确没有看清楚……”

话没说完，围观的一个精灵打断了她：“昨晚黑没看清楚，这一大早不都看清清楚楚的么？那就是狃拉，没错！”

“嗯嗯，我也看清了，警官，的确是狃拉的……”

围观的七嘴八舌，而门罗的脸色也更加难看起来，最后他索性对围观者们大声说：“这样吧，各位既然说都看见了，那么就都是目击证人了。兄弟们，把他们都请到警局去！”

一声令下，狃拉们扑上来就要抓，围观的精灵们靠外的立刻四散跑掉，就近的也大声说“我没看见”来给自己开脱。

“都没看见？”门罗环视一圈，“既然都没看见，那么我希望大家以后就别乱说了。”说罢转向店主雅子：“还有你和你的店员们，如果你们谁看见了，下面就请跟我去警局做笔录。”雪侏儒们面面相觑，纷纷表示没看过。

这时门罗留意到雪坑边上还有个洞，显然是个精灵打出来的，便喊来雅子：“这个洞是怎么回事？”

“哦，一大早布林拉普的手下说要带走尸体，我不让他们碰，他们就试图用挖洞偷走尸体。”

“难道尸体被他们偷走了？”

“应该没有。”一个狃拉一边观察一边说：“尸体所在的雪坑距离洞口虽然不

远，但之间没有任何拖动的痕迹。”

“布林拉普他们要夺尸体？”门罗队长自语，然后对众部下说，“走，去追上布林拉普王子问问，毕竟他们也是昨晚案件的当事者，如果他们也说没有什么证据，那这案子就直接销了，走！”



一声令下，狃拉们便迅速撤离，留下一堆远远地围观的精灵，其中有个长须海狮说：“那个光很像是人类用精灵球收服精灵时发出的光。但是……那是收服活的精灵的，而且我们这里，难道还有人类？”

22 猛犸大军

布林拉普一行走得并不快，很快便被门罗和众狃拉们追上了，而此时他们也都注意到，路边有好几个长毛猪站岗般立在路边，但也没去多问，因为他们要看看是否布林拉普抢走了那个昨夜行刺失败的狃拉尸体。

门罗冲布林拉普鞠了个躬：“听说王子殿下昨夜住店受到刺客行刺，特请王子殿下跟我们去警局做笔录。”

“不知道王子殿下是要去王宫面见国王吗？”福特玛尔抽出贝壳剑横在了玛狃拉门罗的身前。

门罗赶紧陪笑：“知道，但我们也是执行公务嘛。”

“公务？难道我们就不是去执行公务？”福特玛尔瞪了他一眼，“告诉你，王子殿下去面见国王陛下的公务比你那鸡毛蒜皮的东西重要100倍，知不知道！”

福特玛尔在气场上压过了原本带着很多手下的门罗，他继续道：“你那芝麻公务，等我们先去王宫办完正事再说！”

“这……”在谈话期间，门罗一直在看他们所背所拿的行李包袱，确认的确没有一个可以大到装下一具狃拉的尸体，只好再次行礼：“不知道王子殿下公务缠身，实在抱歉……”



话还没说完，布林拉普和门罗等都感受到地面在颤动，而且是由远而近，接着听到路边站岗的长毛猪大喊：“让开！快让开！雪山的讨逆大军出征了！”话音刚落，就见无数的猛犸猪排成一队疾速奔跑着穿过街市，也不知道有多少，浩浩荡荡望不到头，门罗和手下的狃拉们原本就在路中间叉腰挡路，这一下被冲得乱七八糟，有几个还被踩到，好在同伴反应快把他们拉到街边，才避免被踩成肉饼。门罗

大惊失色，想让猛犸猪们停下却根本停不住，便索性放弃对布林拉普一行的纠缠，一声呼啸，带着众狃拉顺着猛犸猪们疾行的方向奔去。

看着他们远去，布林拉普才问就近一个长毛猪："刚才，是发生什么事了？"

"是布林拉普王子！"长毛猪这才注意到，立刻屈前腿施礼道："参见王子殿下，今天是雪山城防军奉国王命，征讨南部针叶山的叛逆们！"

"针叶山？"布林拉普一愣，看来雪崩山果然在对针叶山发动侵攻了，便问，"针叶山不属于我们雪崩山帝国的势力范围啊？"

"正是因为不臣服于帝国，所以才要用武力让他们归降！"

"归降来又能怎样？针叶山无论是气候还是物产，都不适合我们极地的精灵。"

"这……"长毛猪答不上来了，"总之是皇帝陛下的意思，我们这些当兵的，照办就是！"

话说到这份上，布林拉普也不好再问他什么了，只好叫上福特玛尔、波加、艾蒙等，继续往王宫赶路。

而狃拉们身姿轻盈，又极其擅长飞檐走壁，很快，便在玛狃拉门罗的带领下来到了城外猛犸猪大军集结的空地，但刚落地，就被附近的几个猛犸猪围上了："你们这帮家伙，知不知道这里在做什么？""呃……"门罗被巨型战车般的猛犸猪们镇住了，一时竟然没说出话来。

一个猛犸猪厉声道："看不出来这里正在集结军队么？"

"你们……你们集结军队，我、我不管，但是你们踩伤了我的弟兄们！"门罗鼓起勇气也大声回猛犸猪们。

"军队疾行过街前都有专门喊话的，你们自己不快点闪开，被踩死也是白死，竟敢到军队集结广场来捣乱？"那个猛犸猪说着，重重跺几下脚，低头把巨大的獠牙尖对准了狃拉们。



"你们怎么这么不讲理？"门罗气急败坏，"我要去找你们长官告你！"

"谁找长官？老子就是他们的长官，城防军的总司令西蒙，你要告他们什么？挡大军集合被踩，还是你们擅入军队集结地？"一个更加高大的猛犸猪高傲地踱步出来，2米5高的猛犸猪，山一般傲视着瘦小的门罗，"告诉你，就凭你们擅入军队集结地这一点，我就可以让手下无条件把你们军法处决！"

"你们别欺人太甚！"门罗挺胸而立，尽量使自己战得高一些以壮胆，"不要以为你们是军队，我们就是老百姓，告诉你，我们也是皇室亲自任命的警察部队。"

"你们也好意思自称部队？哈哈哈哈。"西蒙和众猛犸猪们哈哈大笑，忽然西蒙怒色道，"看看我身后的这支军队，这才是正规的王师。明告诉你，国王陛下几次发动对针叶山的惩罚战争均未成功，这次连我们这些都城城防军都给征调来了，去时候浩浩荡荡，回来却不知道还能有几个。我也是看你们是吃着王城俸禄，今天才留下你们几个的狗命，一旦发生意外你们好歹能顶一阵。但不要以为你们是什么警察部队就能和我们这些战场拼杀的正规军平起平坐了。还不快滚！"

一声呵斥差点把门罗吓瘫，只好强撑着战战兢兢的身体，带着同样吓得筛糠般的狃拉部下们，一起给西蒙将军鞠躬赔罪：“西蒙将军为国征战，我等的确自愧不如，为我们一己之私而影响大军出征，抱歉。”说完迅速跑掉了。



“哼，这么一帮除了欺负老百姓一无所用的狗东西也好意思自称是警察？”西蒙看着门罗和众手下远走，充满鄙夷地自语着，这时一只比较瘦的猛犸猪勤务兵飞快跑来：“报告西蒙将军，雪峰顶城防部队全部集结完毕，请将军下令。”

“好！”西蒙抬头看看天上的太阳，“虽然没有误点，但霍斯大元帅那急性子应该也快等不及了，号令全军，出发！”

“全军，出发！”随着勤务兵的一声喊话，集结在城前空地上的猛犸猪们，顺次来到陡峭的山坡边，四腿跪下，犹如雪地战车般飞速滑下山去，整个军队，瞬间便消失在暴风雪施虐的大雪山中……

23 兄弟重逢

到了下午，布林拉普才带着大家来到了坐落于雪峰顶城最高位置的皇宫，皇宫高大宏伟，即便长年被厚厚的积雪覆盖，亦掩饰不住其金碧辉煌，在阳光下和积雪闪耀着金黄和银闪交错的光辉。

“参见王子殿下。”见布林拉普来，把守王宫大门的四个金顶企鹅见礼之后便挡住了门，“皇帝陛下身体欠安，尚需静养，请王子殿下再等几日吧。”

“再等几日？”布林拉普冷笑，“我昨晚等了一晚上就等来两次刺杀，再等几天，非要等到我横尸街头是吗？”

“怎么？有谁敢行刺王子殿下？”守卫大吃一惊。

“是啊，奇怪吗？”

“可殿下是皇帝陛下的亲弟弟，谁敢这么干？”

“我也在想，但之前就有原本守卫皇室的圆企鹅们攻击我。我在想，到底我为什么会成为众矢之的？我到底威胁到了谁？思来想去，应该也就我那传说中时日无多的哥哥波泰西了。我今天来就是要告诉他，他安安心心地当他的雪崩山荒地，我从小生性追求自由，对皇位毫无兴趣。现在他活着我不会跟他抢，他死了我也不会来当这个寡然无味的皇帝！”

这下守卫反倒不自然了，正在左右为难时，王宫门从里边推开，出来一队雌性金顶企鹅，为首最雍容华贵的那只道：“弟弟你这说得这是哪里话？你们



兄弟从小就不分彼此，如今何以怀疑大哥要害你了？”

“参见皇后。”布林拉普、福特玛尔俯身施礼，波加、艾蒙他们见是皇后，也跟着施礼。

“这么客气干什么？快起来布林，你还我嫂子就好！”皇后说道，“你大哥最近身体状况的确是非常糟，医生说避免让他情绪大起大落，所以守卫也是怕和你这久别许久的兄弟重逢，一激动影响了病情，才……希望弟弟能理解。”

“既然这样，那我还是不打扰大哥了。只是恳请嫂子，等大哥病好些时，能把我刚才的话转达给大哥，我这个空挂王子头衔的弟弟，现在不会跟大哥抢皇位，大哥将终之时也请指定其他贤哲继任王位，而不要考虑我这个长年游逛不懂国事的纨绔子弟。”

“弟弟你怎么能这么说，你大哥身体不好我们一直没有后代，你是帝位的惟一继承者的……”

“我们家族统治帝国600年，没出过任何一个昏君和暴君，如果能在这个时候终止，倒也是我们家族对雪崩山的一个完美交代。”

“真的一个都没出过？”皇后话里有话，布林拉普自然听出来了，没有任何反驳。

“这样吧，弟弟。我带你进去，波泰西王早晚都会有那一天，但我不想让他到最后还不能跟你这个惟一的亲人说上一句真话。走吧！”说罢看看四个守卫：“刚才你们听到了什么？”

“回皇后，什么也没听到。”

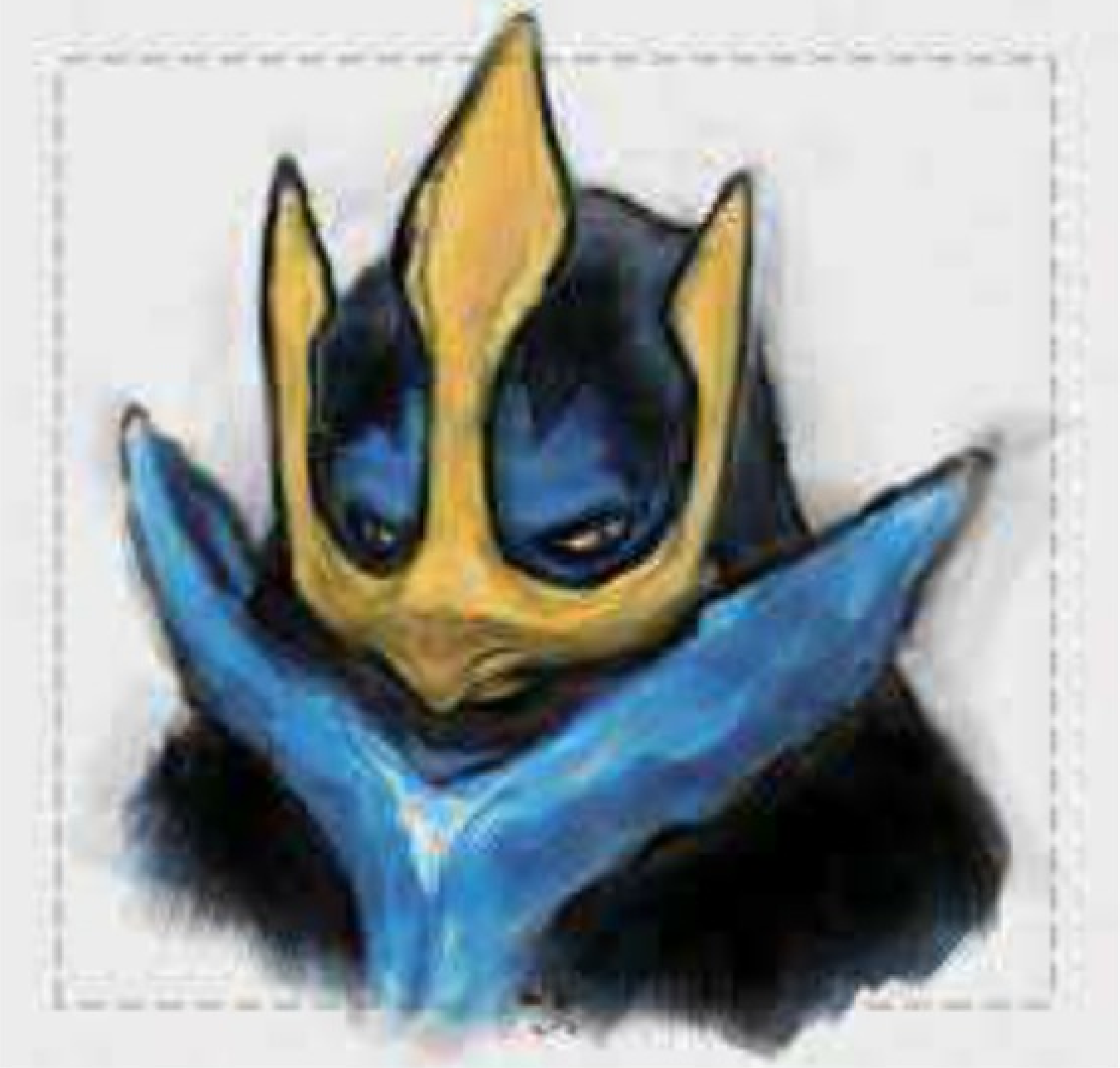
“算你们识相，不管什么时候别忘了我们都是企鹅同族，是同族就同仇敌忾，过后我们皇族不会亏待你们；但如果敢把今天的话泄露出去，我会在首辅之前先下手，明白吗？”

“明白，皇后请放心……”

交代完毕，布林拉普也便跟着皇后进皇宫了，长长的一个通廊，布林拉普熟悉又陌生，小时候，他和哥哥波泰西无数次被身为帝国皇帝的爷爷与父亲带进来，而父亲去世、哥哥继位后，他也多次来这里探望体弱多病的哥哥，然而他却每次都有说不出的奇怪，而探望之后每次离开，又都觉得与这惟一的哥哥渐行渐远……这次回到雪崩山，布林拉普不止一次自问：自己这次回来执意来见哥哥到底是为了什么？仅仅是上次受了委屈或者是觉得哥哥越来越小心眼？他的心乱成一团。但有一点可以肯定，他越来越感到不安，而且这种不安日复一日地强烈，到底是担心自己还是担心哥哥，他自己也说不清了……

“嫂子，你刚才说什么首辅，是基卡斯大人？”布林拉普想到刚才的话，问皇后。

没想到皇后的回答很冷：“弟弟你听错了，我说的是首都，我们雪峰顶城。”一边说一边冲布林拉普皱皱眉、使使眼色，布林拉普知道，便也不再多问了。



“黛维斯，你果然还是把布林领来了啊……”终于走过走廊，大家听到了有气无力的声音，说话的正是雪崩山帝国的

皇帝、布林拉普的哥哥波泰西王。此时的他，正瘫软无力地卧在雕着冰龙丘雷姆头像的宝座上。

皇后黛维斯带着布林拉普等鞠了一躬，声音依旧冰冷：“皇帝陛下已经时日无多，臣妾也是担心陛下哪天暴崩没机会再和这惟一的亲兄弟倾诉衷肠，如有冒犯，请治臣妾之罪，勿再追究弟弟了。”

这话让布林拉普、福特玛尔以及波加等都大吃一惊，即便皇帝陛下已经病入膏肓，身为皇后这么说也是很不合适的。但波泰西王并没有任何发怒，只是呵呵一笑：“这样啊，那谢谢皇后了。来，弟弟啊，走近一点，我们兄弟这一别，可真的好久了……”

“哥……不，陛下！”布林拉普的声音哽咽了，大步流星来到波泰西王的近前，“我本来在一个多月前就应该来看望皇帝陛下的。”

“哎呀布林，你我还是以兄弟相称啊，叫我哥哥就行，皇帝陛下那是给别人称呼的，不是给你。”

“呵呵，是么？那么大哥陛下，我上个月本来接到你病危的来信就抓紧赶回来的，但是在国境边缘，却遭到王室亲卫队的圆企鹅们的群殴，并说是你的意思，让我别再回雪崩山。我想问大哥，那真的是你下的命令么？”

“呃，是……”

“是……真的？大哥！我是回来探望你的！你知不知道我这一道上多担心你，可是到了国境竟然被同族攻击……大哥……”布林拉普气得带着哭腔说着。

没想到波泰西王哈哈大笑：“哎呀我的弟弟啊，你看你，怎么那么小心眼，大哥那时候病得脑袋不清醒了呗。”

“啥……就，因为你脑袋不……清醒了？”

“是啊。大哥那时候啊，糊涂得很呐。”

“那大哥，无缘无故去攻打那对我们没有任何意义的针叶山，也是您在脑袋不清醒的时候的糊涂决定吗？”

“呵呵，可不是，可不是……”

“那这个呢？”布林拉普猛地从怀中掏出精灵球，一按正面的圆形开关，一道光芒闪过，兄弟俩之间出现了一个已经冻僵的、鼻孔和口中都有血的狃拉的尸体。

“这狃拉，是雪峰顶城的警察吧？怎么死了，还被你给带来……了？”波泰西王非常疑惑。

“这狃拉警察部队，是大哥组建的吧。”

波泰西王愣了一下：“呃，是吧……”

“那么，昨天晚上我被这所谓的警察两度刺杀，也是大哥在病糊涂时候的命令么？”布林拉普已经不管那么多了，把压在心里的话倒豆子般倒了出来，“大哥，我今天回来就是想告诉你，无论是你现在在位，还是日后大哥您归西，我布林拉普，绝对不会去打这皇位半点主意。请大哥放过弟弟。”

“哎呀，弟弟，咱不说这些了好吗……”

“皇帝陛下！”皇后黛维斯打断了他的话，“皇帝陛下对自己的身体情况应该再清楚不过了吧？以前是因为怕死而窝窝囊囊，现在你已经没几天活头了，你到底还在怕什么？”

“你闭嘴！我在和我弟弟说话呢，你不要插嘴！”波泰西王用力冲皇后吼了一声后，便一声接一声地咳嗽起来，半晌才停下，他吃力地抬起身看看布林拉普，道：“弟弟啊，你说这话让我很伤心啊。但你既然如此不信任大哥，大哥也不强求你了，以后这个皇位，我自会安排传承。”



“呵呵，大哥你随意，放过弟弟我就行。”布林拉普明显带着绝望冷笑着，“如果大哥能保持清醒、不再犯糊涂让弟弟平安离开雪崩山帝国，弟弟我保证不再踏回雪崩山半步，在南边做个无忧无虑的平民。”

“你这话说的……唉。”波泰西王长叹一声，“没有意外的话，这次见面应该是咱们哥俩这辈子的最后一面了。来，布林，对哥哥剩一点点信任的话，来跟哥哥拥抱告别吧——就像以前哥哥送你出去旅行时那样，这样也给弟弟你留个不算坏的念想。”

“哥……”听着波泰西王的这番话，布林拉普的心里如打翻五味瓶一般不是滋味，一方面确认所有对自己的毒手都是哥哥下的命令时非常寒心，但哥哥的凄凉话语又让他不得不放下那些怨恨，而是在犹豫和抽搐中走近大哥。

“来，布林，哥哥知道你还是信任我的。”波泰西王开心地笑着，用力颤颤巍巍地站了起来，在布林拉普走近，正想像以前那样拥抱过来时，波泰西王竟然一把推开了布林拉普：“呵呵，你竟然还真信任我呢。算了吧，咱们兄弟俩今天算是到这了，还是别弄这些虚的了，赶紧滚蛋吧，别等我再犯糊涂，直接让皇宫的近卫军冲进来杀了你！”

强壮的布林拉普自然不会被他推动半步，但在大哥推他的一瞬间，他很明显感觉到有个很重的东西被塞进怀中，本想摸摸看是什么，不想波泰西王却劈头盖脸来了这么一番话，让他一下不知所措。

波泰西王重重地坐回到皇帝宝座上，刚才那一推让他大喘气了好久才稳住气息，抬头瞪着呆若木鸡的布林拉普道：“滚开啊，你不是不想接任皇位了么？那你还离皇位这么近干什么？”说着目光下移，“收回你那毫无说服力的死尸，赶紧滚开这里！”

“哥……”布林拉普拿出精灵球收回了狃拉的尸体，却发现大哥盯着自己的地方正是刚才被塞进什么东西的那里，由于被塞进东西，很明显能看出鼓鼓囊囊的，布林拉普悄悄地换个精灵球再次按动按钮，把怀里的东西也收了起来。

“皇帝陛下既然已经允了弟弟的请求，那么弟弟便告辞了。”说罢退回原来的位置，对福特玛尔道，“来，拜别皇帝陛下，永久地告别！”

然而就在他们准备实施跪拜大礼时，忽然走廊里传来一句“且慢”，接着一个器宇轩昂的哥达鸭在两个可达鸭的陪同下大步流星走了进来：“王子殿下请留步！”



未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪 X·Y》预告片（4）



二、宠物小精灵BW（第二季）

134.向吉拉奇许愿吧！七日间的奇迹！



135.发光的飞碟！奥贝姆们的街道！



菜单音乐：算木牧场
（口袋妖怪 黑2·白2）

视频观看地址：http://t.cn/z8ihoxi
密码：kdwj0316

136.潘茵登场！光电蜥与前进羊！



137.宝藏之谜！无人岛大冒险！



三、宠物小精灵AG

草青蛙的森林！守护大树！



四、剧场版OVA



超梦，通向觉醒的序章

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品

POKéMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元